東大オタク学講座

岡田斗司夫
Okada Toshio

講談社

ゲームクリエイターのアノマリー分析／日本アニメの思想と根性と美学
エフェクトアニメ進化論／あくなきオタクなまんが読みになる方法
民主主義的に正しいスーパーヒーロー／まちがいだらけの現代科学
妄想戦士たちの栄光と影／現代アートの超理論／ゴミ漁り想像力補完計画
終わりなき「やおい」の野望／日本核武装論／愛と誠の変態講座
敗れざる『ゴーマニズム宣言』／東大生オタク化計画は遂行されたか

東大オタク学講座

岡田斗司夫
Okada Toshio

講談社

東大オタク学講座 I 光のオタク編

CONTENTS

II 闇のオタク編

オリエンテーション

皆さんこんにちは。岡田〝オタキング〟斗司夫です。今回、日本の最高学府である東京大学の教養学部で、「オタク文化論」というゼミ講座を受け持つことになりました。

東大とオタク。一見なんの接点もなさそうなこの二つをつなげてしまった「オタク文化論」とはいったいどんな講座なのか。実際の講義を紙上体験していただく前に、まずはそれを説明しなければならないでしょう。

本書は単なる講義録ではなく、私がいかにして東大生をオタクに染め上げていったかのルポルタージュでもあり、読者の皆さんにその過程をライブ感覚で追体験してもらうことも目的としています。そう、「オタク文化論」は論点ノートの形でまとめられるような、オタクの研究・分類を目的とした「学問」ではありません。皆さんの心の奥底にも眠っているであろう、「どうしたらオタクになれるんだ!」という叫びやエモーションが、講義というよりもトークショーのような形で吹き出したものな

のです。
もともとオタクとはある特定の人種、アニメやまんが、ゲームなどにハマっていて紙袋下げている奴を指す言葉ではありません。そういった人々がバックグラウンドとして持っている文化の総体が「オタク」なわけです。この文化に首まで浸ってしまうとだんだん太ってきたり紙袋下げたりするようになるというだけのことであって、なんらかの遺伝子を持つ特定の人種が「オタク」になるわけではありません。

ではオタク文化とはいったいなんなのでしょう。これまで「アニメ文化」「まんが文化」「ゲーム文化」という各ジャンルは、それぞれ単独で語られてきました。しかしそれらすべてのジャンルを「オタク文化」という形に統合して論じることは誰もやっておりません。そこで今回、東大教養学部の一コマを借りてその試みに挑戦してみようというわけです。

海外のオタク研究では最近、従来個々のジャンルごとに語られてきたアニメ、まんが、ゲームといったものたちがどうやらそのバックグラウンドに共通した何かを抱え、膨大な情報集積量を持つ文化によってそれぞれ裏でつながっているらしいということが論じられています。

いわば日本はそういった**「ヘンな文化」を数十年間にわたって育んできた**のだともいえます。この「ヘンな文化」はまっとうな文化、いわゆるメインカルチャーにとっては大変な脅威であるわけです。海外でオタクが注目されているのは、メインカルチャーを脅かす力を持った「ヘンな文化」への畏(おそ)れと好奇心が元となっているからでしょう。われわれもその「ヘンな文化」を総括的な視線によって観察していこうじゃありませんか。これが本ゼミの目的であります。

ところで皆さん、文学、音楽、絵画といったメインカルチャーにおいて、わが国には世界に誇れる

ようなものが果たして存在するでしょうか。

　はっきりいって、ありませんね。**日本という国が地球上から消滅しても、**メインカルチャーにとって困るような理由は何一つありません。

　松田聖子にしろ少年ナイフにしろ、邦楽を世界レベルでのヒットチャートに乗せようとする活動はここ三〇年ほど滑りっぱなしですし、絵画においても、ニューヨーク近代美術館に展示されるような作品はなかなか現れず、現れたとしてもそれはオリエンタルな雰囲気だけを売りにしたあからさまであざといモノでしかありませんでした。ファッションはイッセイ・ミヤケなどの活躍もあってそこそこ成功しているように見えますが、いくら世界的に評価されているといっても、パリやミラノでファッションショーを開かない限り業界は本物として認めてくれません。東京あたりでショーを開いても海外のジャーナリストは大して注目してくれないのです。

　つまり「このジャンルは日本が本場だ」と認められているようなメインカルチャーは一つもないわけです。たとえば、映画ならば「ハリウッド」という言い方がありますね。映画産業でにぎわう土地の名前ですが、これは同時に映画界全体の中心・本場を表す名前でもあり、「ハリウッドで成功する」とか「ハリウッドで認められた」という言葉が存在すること自体、アメリカ映画が世界に対して持っている特異性の表れとなっているわけです。世界レベルで「日本で成功した」という表現が通用するようなモノが、果たして存在するでしょうか？

　そう、**たった一つだけ日本が中心たりえるモノ、それが「オタク文化」**なんです。アメリカ人のオタクや、パリのコミック専門店に集っている人たちに「いま一番行きたいところはどこですか？」と質問すると、全員が全員**「ハルーミ！」**と答えるんです。世界のどんな場所よりも晴海だとか秋葉原だとか、そういったところが中心・本場たりえるモノ、ある文化の最先端となりえるモノ

がわが国にもあったわけですね。

さて。ここで一つとても重要な問題として、「オタク」はいったい「ファン」や「マニア」とどうちがうのかという点を明らかにしなければなりません。

一つ一つ定義づけていきましょう。まず「ファン」というのは、対象が好きでたまらないという状態。「もう好きで好きで好きでなんでもいいっ！」という、恋愛や宗教みたいなもんです。とにかく好きなモノの悪口言われるのが勘弁ならない。だから「エヴァンゲリオンの綾波レイがイイ！」と叫んでるようなのは、これはオタクではなくて「ファン」なんです。

これが高じて「マニア」になると、対象そのものよりもそれに対する研究や収集の方にのめり込んでいくようになります。アイドルのコンサートに行っても、ステージの上にいる女の子なんかろくに目もくれず、メモを片手に「ああ、今日はイントロが何秒だった」とか「ここの振り付けがちょっとズレていた」とか、そういうチェックに熱中しているという、つまりはこれが「マニア」ですね。対象への愛情が一度裏返ってしまって、愛するための手段＝収集や研究という客観的なスタイルへ走ってしまったという形です。このスタイルでいくらディープな方へ突走っても単なる「マニア、コレクター」でしかなく、まだまだ「オタク」とは言えません。

つまり「ファン」や「マニア」と「オタク」との差は、**対象と自分との関係を振り返れるかどうか**なんです。一方的に愛情を注いだり闇雲にデータを集めたりするだけでなく、それらが自分にとってどういうものなのかを考えて再配列しなければなりません。

司馬遼太郎的な言葉でいえば、独自の視点、「歴史観」とでもいうようなものが必要なわけですね。『銀河旋風ブライガー』が好きなら、ただ「ブライガーがいい！」と叫んだりあらゆるアイテムをコ

レクションしたりするだけでなく、「なぜ『銀河旋風ブライガー』という作品が自分にとって素晴しいのか、特殊なのか」を自分の言葉で語らなければならないのです。当然、これには「好きなだけ」「集めるだけ」とは一線を画した、高度な知性が要求されるでしょう。

知性が要求されるならば、東京大学で学ぶような人には皆オタクの資質があるのではないかと、これが全受講生オタク化を思いついたきっかけでした。

そうです。オタクというのは研究したり分類したりするような「学問」にはなりにくいんです。学問というのは研究対象の上にさらに自分なりの研究を重ねる形で発展していきますね。先達が従来の数学研究の上に新しく構築したなんらかの公式なり定理なりがあって、次の人はそれらをすべて踏まえた上でさらに新しい何かを上乗せしていく。そのような形で発展していきます。

ところがオタクは学問というよりもむしろ茶道や華道のような「道」に近く、他人の成果の上に自分なりの新成果を積み上げることができません。**「学ぶもの」ではなく「なるもの」**であって、どちらかというとインナースペースへの旅、自己求道に近い、実践的なものなんです。だからいくら私が「～というわけで金田伊功のアニメはすごいんだ!」とか「『銀河旋風ブライガー』の歴史的ポジションってのは、まず国際映画社というのがあってね」などとやっても、それを皆さん自身の言葉として吸収し、さらに新しい論理を展開するというのはまず不可能でしょう。

しかし一見不可能なこと、ムダなことのようではあっても、「道」の場合は「心得と指南」を伝えることができます。

「心得」というのはたとえば、あるジャンルに対してオタクぶりを発揮しているゲストの姿を見て、かれらがどのような方法で対象にアプローチしているのかを観察し、自分のとらえ方と比較するためのものです。

また「指南」とは、どのような見方をすればよいのか、どんなアプローチの仕方があるのかを知るためのサポート的なものですね。学問でない以上「これが正解だよ」という教え方はできませんが、「こういうやり方もあるよ」とサポートすることは可能なわけです。たとえば「ここの場面の格好よさは、コマ送りで見ると分かるんだよ。ほらここの部分、すごいイカした流れになってるだろう」というような形で解説することもできますし、他に「通の眼」というものもあります。制作現場やバックグラウンドの事情を知れば、「この作品のこの時期は予算も時間もなかったからこんななんだよ」と論じることができますね。

試しに『新世紀エヴァンゲリオン』を通の眼で見てみましょう。

『エヴァ』は従来のアニメ作品と一線を画す精密な描き込みなどで評判になりました。ところが『エヴァ』の総監督である庵野秀明さんは、前作『ふしぎの海のナディア』ではここまで細かい作画をしませんでした。じゃあなぜ『エヴァ』でブレイクしたのか。通の眼で探っていくと彼のルーツである大学時代へと突き当たります。

庵野監督は大阪芸大在学中、二一歳くらいの頃に『帰ってきたウルトラマン』という特撮映画を自主制作しました。ミニチュアは全部紙製だし庵野さん演じるウルトラマンは素顔でカラータイマー一つけただけというデタラメな作品で、制作スタッフとして関わっていた私はフィルムを見るたびにツライ思い出ばかりが頭をよぎるのですが、ここに彼のルーツがあるわけですね。

で、分かる人には分かると思うんですが、『エヴァ』の細かい作画や画面演出というのは特撮映画から技法を持ってきているんです。ある場面を作るときに、庵野さんは「特撮映画だったらどうなるだろう」と、頭の中で一回画面を組み立てているんですね。だから第一話「使徒、襲来」の冒頭で、侵攻してくる使徒を見ながら戦略自衛隊のお偉方が騒いでる場面などでも、「特撮映画なら机の上に

電話や灰皿の小道具があって……」という具合に、従来のアニメだったら無視されてしまったような要素を特撮映画のノリで持ち込み、そうやって『エヴァ』の画面を作っていたわけです。

このような事柄は、放映されたアニメーション本編だけ見ていても分かりません。「通の眼」によって庵野さんのルーツや特撮映画についても知識を深め、得た情報を自分なりに整理・発展させていかないと分からないんです。オタクというのはこのように、**『エヴァ』を見ても「ああ、特撮のノリでやってるな」と絶対に見逃してくれない連中**のことを指すんですね。

さて、この「オタク文化論」の講義は、前期・後期に分かれています。前期は主にアニメ、まんが、オカルトなどのテーマを扱い、ヴィジュアル・デジタル・パブリッシングといったオタクメディアの中心部分にスポットを当てていきます。

光あるところに闇があるというか、たとえばマッキントッシュという「光」の裏には、「アップル社は、創始者であるスティーブン・ウォズニャックとスティーブ・ジョブズがブルーボックスという電話タダがけ機を製作していたのがルーツであった」という「闇」の部分があります。この「怪しげな学生ビジネスの過去＝闇の部分」、アンダーグラウンドから表舞台へと顔を出した部分が通常知られている「世界的コンピュータメーカーであるアップル社＝光の部分」であり、こういった図式はあらゆるジャンル、あらゆるメディアが抱えているんですね。闇から光へと出てくる人もいれば、光から闇へと転落していく人もいます。

ですから、後期ではさらに「闇」に近い、もはやカウンターカルチャーなのか犯罪なのかの判別すら難しいようなテーマを扱っていきます。主にアート、ゴミ、やおい、ミリタリー、エログロといったモノ、一般にカルトとか悪趣味とかスカムとか鬼畜とか言われているようなモノですね。「闇」の

だければと考えています。**あらゆる文化はその裏や水面下に「イヤなモノ」を抱えていて、**ふだん表に出ている部分というのは氷山の一角に過ぎないんです。下手をすれば面白半分の変態入門になってしまうかもしれません。

ただしこれも皆さんの受け取りかた次第でしょう。ただヘンなモノを提示されて「このゲスト変わってる。笑っちまえ」で終わりにしたり、顔をしかめてやり過ごしたりというだけでは、なにも学んだことにはなりません。ですから、講義にきていただいたゲストの姿を見たら、**自分の中にも存在するであろうドロドロした部分、イヤ〜な部分についてもしっかりと見つめ直す**ようにしてください。僕やこれからお招きするゲストの方々はいわゆる「オタク」であり、ゲームやアニメやオカルトに対して人よりもより強く増幅された情念を抱えているわけですが、そういった情念は、たとえまだ増幅されておらず、明確になってはいないにせよ、皆さんの中にも必ずあるはずです。つまり、皆さんの心の裏側にも闇の部分、オタク的な部分が潜んでいるのです。

これは『スター・ウォーズ』のルーク・スカイウォーカーに対するダース・ベイダー、**光のフォースと闇のフォース**のようなものといえるかもしれません。光あれば闇あり。その暗黒面を知ることによって一流のオタクになれるんです。なったところで嬉しくもなんともないかもしれませんが。

それでは皆さん、一流のオタクになるべく、東大の学生さんとともにこの講義へご参加ください。すべての講義を読み終えたとき、あなたの中に燃えるオタク魂が芽生えていることでしょう。では、「オタク文化論」ゼミ、始まりっ！

TODAI OTAKU KOZA

I

光のオタク編

TODAI OTAKU KOZA

第一講

ゲーム概論

ゲームクリエイターのアノマリー分析

それでは第一回の講義を始めます。

今回のテーマはゲーム。とはいっても別にゲーム業界の裏話をしようというつもりはありません。「オタクにとってゲームとはなにか。われわれオタクはいかにしてゲームと付き合っていくのか」という問題について考えていきましょう。

オタク文化におけるゲームのポジション

オタク文化というものはだいたい次の三つのジャンルに大別できると思ってください。

映像

デジタル

出版

「映像」というのはアニメとか特撮ですね。サブジャンルとしてメキシコの変な空手映画とかがありますが、それはとりあえず置いときましょう。

二番目の**「デジタル」**というのはゲームが中心を占めています。実際にはハードウェアやパソ通、インターネットなどデジタルの中にもさまざまなものがあるんですが、とりあえずここではゲームを中心としておきます。

そして「出版」。まんがを中心とし、他にもＳＦなどがあって、同人誌やコミケの方向へと伸びていくオタクジャンルですね。

オタク文化はだいたいこの三つのジャンルによって成り立っています。実はこの三ジャンル、**お互いに仲が悪く、**接点がない状態なんですよ。意外といえば意外なんだけれども、各ジャンルの間にポコッと真空地帯があるような感じで、距離が開いてるんです。

たとえばアニメや特撮などの映像ジャンルから入ってきた人たちはゲームやまんがを軽視しがちなところがありますし、プロの現場においても、講談社や集英社などまんが出版物をメインにしているところは、ついつい「まんがが世界を席巻している。アニメもゲームもまんがから見たら版権の二次使用者だ」という風に考えてしまいがちで、まんがのバックグラウンドに対してアニメやゲームが果たしている重大な役割、それぞれの連携というものについては無自覚になりがちなんです。

僕がアニメ出身だからこう思ってしまうのかもしれませんけど、なんか日本のまんがって異常なんですよ。異常というか、変。それで、日本人がこんなにもまんが好きである理由、まんがが得意である理由というのを、「なんか変だ。どこが変なんだろう」という疑問を絡めて考えた結果ふと思い当たったんですが、**まんがってのは実はアニメ**なんじゃないか。

納得いかない顔してる人もいるんでもうちょっとくわしく説明しましょうか。たとえば、まんがに

デジタル
ゲーマーだけがデジタル系オタクではない。市販機の改造だけでは飽きたらずＤＯＳ／Ｖ互換機をマザーボードから設計してしまうような「自作マニア」や、『カルトＱ』のマッキントッシュ特集で「二四ビットフルカラー、正確には全何色？」という質問にコンマ数秒の速さで即答していた「おめえ、そんなに計算早いならマックいらねえじゃねえかよ」的なスペックオタク、果ては市販ソフトのプラグイン開発で名をはせる「表ソフトオタク」から逆コンパイルやコード解析に情熱を燃やす「裏ソフトオタク」まで、実に多彩なジャンルがあるのだ。うっかり秋葉原電気街裏通りなんぞへ足を踏み入れてしまうと、そこには二度とカタギに戻れない電脳オタクロードが待ち構えている。

は「背景」がありますよね。よく目を凝らしてみてください。背景画とキャラクターのタッチやトーンが統一されていないということに気づきませんか？

つまり、背景が写実的なタッチであれば手前のキャラクター＝人物も写実的なタッチになるはずだし、抽象画っぽい背景だったらキャラクターも抽象画っぽくデフォルメされるはずですよね。ところが日本のまんがというのはすごく特殊で、「背景は写実的なリアルタッチ。人物は抽象的で簡略化された線」というのがとても多いんですよ。

ここでピンときた方もいるでしょう。そう、これってアニメの背景とセル画の関係なんです。

そもそも日本でまんがの人気が上がってきたのは、テレビアニメが盛んになってからなんです。よく「日本のまんがは手塚治虫が始めたんだ」なんていわれてますけど、彼が描き始めた頃は、まだまんがはそれほどメジャーな表現スタイルではありませんでした。その後に「テレビまんが」といわれていたアニメーション番組、アニメ版『鉄腕アトム』とか『宇宙少年ソラン』とかが子供たちに人気を博して、それからまんがが文化が伸び始めたんですよ。

これは歴史によって実証できます。それまでは月刊誌がメインだった日本のまんが誌が、テレビアニメが盛んになってからの時期、つまり昭和三五～四〇年くらいの間になって現在のような週刊まんが誌の部数は大きく伸びたんですね。

このように、アニメから入ってきた人間の目から見ると、**「まんがとはアニメから色と動きを抜いたモノであり、ゲームとは受け手が自由に動かせるアニメである」**という見方が可能なわけです。

つまり、三つのジャンルのうちどこにポジションを置くかで見方が変わってくるんですよ。アニメにポジションを置く限り、まんがは「止まっているアニメ」でしかない。ところがまんがにポジショ

ンを置くと、アニメやゲームは「まんがを元としてテレビにメディア展開したモノ」になってしまう。要はどのポジションから見るかなんです。

そんな事情があってですね、出版社の中でアニメやゲーム作品に携わっている部門というのはだいたい「ニューメディア事業部」だとか「マルチメディア事業部」という部署名がつくんですよ。かれらにとっての中心はあくまでも「出版」であって、そこからアニメなりゲームなりへとマルチに展開していくんだという思考が働いているんですね。

ここで問題が出てくるんですが、実はゲームにホームポジションを置く人というのはほとんどいないんですよ。ゲームの人がアニメをどう見ているかというと、「いやあ、僕らもこれからは作品にどんどん映像を取り入れていきたいですねえ。CD－ROMなら情報の記録量が多いですからイベントのアニメムービーもガンガン入れられますよ」という見方がほとんどですし、ゲーム↓出版の動きにしても、「出版物で同時展開すれば展開が速くなるぞ。ゲーム開発には時間がかかるから、キャラクター設定と世界観だけ決まったら早速雑誌でマンガ連載をスタートしよう。アニメ化されたらブームに火がつくなあ」なんていう、エニックスみたいなことを考えてるわけです。メディアミックスとかいって密な連携を行っているようでも、実はそれぞれのホームポジションによって、お互いに対する見方はかなりの差があるわけです。

オタクにとってのゲーム

では、オタクにとってのゲームとはなんでしょうか。これはずばり、**「語るもの」**です。遊ぶだけなら子供でもできるし、作るだけだったらただのゲーム屋さんですからね。ハイレベルなオタクをめざす上で必要なのは、自分自身のポジションからゲームについて語り、「自分にとってゲームとは

一体なんなんだろう」と考えることです。

朝から晩までゲームやろうと思ったって子供たちのヒマさにはとうていかないませんし、作るんだったらそこら辺のゲーム専門学校やコンピュータ専門学校へ通えばいいんです。オタクがゲームをやり込むのは、ただ遊ぶことや**ゲーム開発**の研究のためではなく、「いかにして語るか」を見つけるためでなくてはなりません。

つまりオタクにとってゲームとは「批評の対象」。いかにしてゲームやデジタル文化を把握し、個人の言葉によって批評できるか、これが皆さんのオタク修行にとってポイントとなるはずだと、僕はそう考えています。とりあえずゲームに関してのウンチクを**深夜のファミレスで三時間ぶっ通しで語れる**ようになれば大したもんです。友達は減るでしょうけど（笑）。

また、自分のスタンスとは異なる視点からはどう見えるのかという、それを想像する力も重要となります。

たとえば、僕の住んでいる吉祥寺〜三鷹周辺の地図を一〇〇種類の異なるスタンスの人が見たら、同じ地図であっても一〇〇種類の見方が出てくるんです。教材の訪問販売員をやってる人が見れば短時間で何十件も営業に回れるアパート密集地や団地に注目しますよね。住民のいない大型体育館周辺や、井の頭公園周辺にはあまり注目しません。ところが同じ地図であっても、電気工事会社の人が見たらまず体育館に注目するわけです。街の配電を考える場合、まず大電力を消費する大型公共施設や

ゲーム開発
最近のゲーム開発は、驚くほど廉価で環境設備を整えることができる。たとえばプレイステーション用ソフトならソニーが比較的安価で設備を貸与してくれる制度があるし（話題となった「ネットやろうぜ」もこうしたサードパーティー援助の一環）、秋葉原の同人ソフト店やパソケットで売っているようなインディーズもののエロゲーなら、それこそCD－Rドライブ搭載のWin95マシン一台で制作可能。また専門学校も、従来のようなコンピュータ全体を扱う学校の一学科としてのものだけでなく、現場直結型の「ゲーム専門学校」がいくつか存在している。

商店街に基点を置きますから。さらに地上げ屋さんのポジションから見たら、もっとも気になるのは公園周辺です。地価高いですからね。お巡りさんが見たら吉祥寺駅裏とか三鷹駅南口とか、治安の悪そうな部分が注目ポイントでしょう。
ゲームなどの場合でも、自分の立場・スタンスの他にどんな見方があるんだろう、ちがう角度から見たらなにが浮かび上がってくるんだろうということを想像していただきたいんです。他の視点との比較なしには独自の視点なんて得られません。

ゲームを批評する

さて、ゲームを語るとはどういうことか。ゲーム批評とはなにか。ゲーム批評のやり方について考えてみましょうか。あの業界の人たちはよく「ゲームには批評がない」とか、「これからはゲーム批評が必要になってくるんだ」とか口にするんですが、これは要するにですね、**映画へのコンプレックス**が元となってるんですよ。
実際、「ゲームにも批評を！」と唱えてる人に「なんで批評が必要なんですか？」と質問すると、大体は映画批評を引き合いに出すんです。映画の世界は批評がちゃんと存在していて、映画そのものが売れなくてもいろんなメディアが批評的に取り上げてくれて、興行成績とは別に作品の意味をしっかり論じてもらえると。
それに対してゲームの世界では、いくら革新的な試みをしている作品でも売れなかったら騒いでもらえないし、思想的に新しい作品でも誰も注目してくれない。これじゃいかん、ゲームも純粋に批評を行うような場が必要なんだ。それが「ゲーム批評必要論者」の意見なわけですね。
でも売れなかったゲームを批評しろと言われても、「ああ○○ね。**クソゲー**だったよ」とか「中古

ソフト屋じゃあいい値段で買い取ってくれないよ」とか、そういうことしか論じてもらえないんですよ。映画に比べて体験できる環境もプレイヤーの視点も限られてるから、批評するのがすごく難しいんです。『ゲーム批評』とか『ゲーム会議』とかが創刊されましたけど、そのせいでいきなりゲームがよくなるわけではないですよね。あまり直接的な効果は期待できません。

実のところ、ゲーム業界にも批評が必要かどうかなんてのは、業界人ではない僕らには関係ないんですよ。批評を行うことでもっとも大事なのは、僕らオタクが「批評するという目的でゲームをやる」ってアプローチ方法を手に入れることなんです。それによって僕らは、業界人とも販売流通ともプレイヤーともちがう、ゲームに対する新しいポジションを得られる。

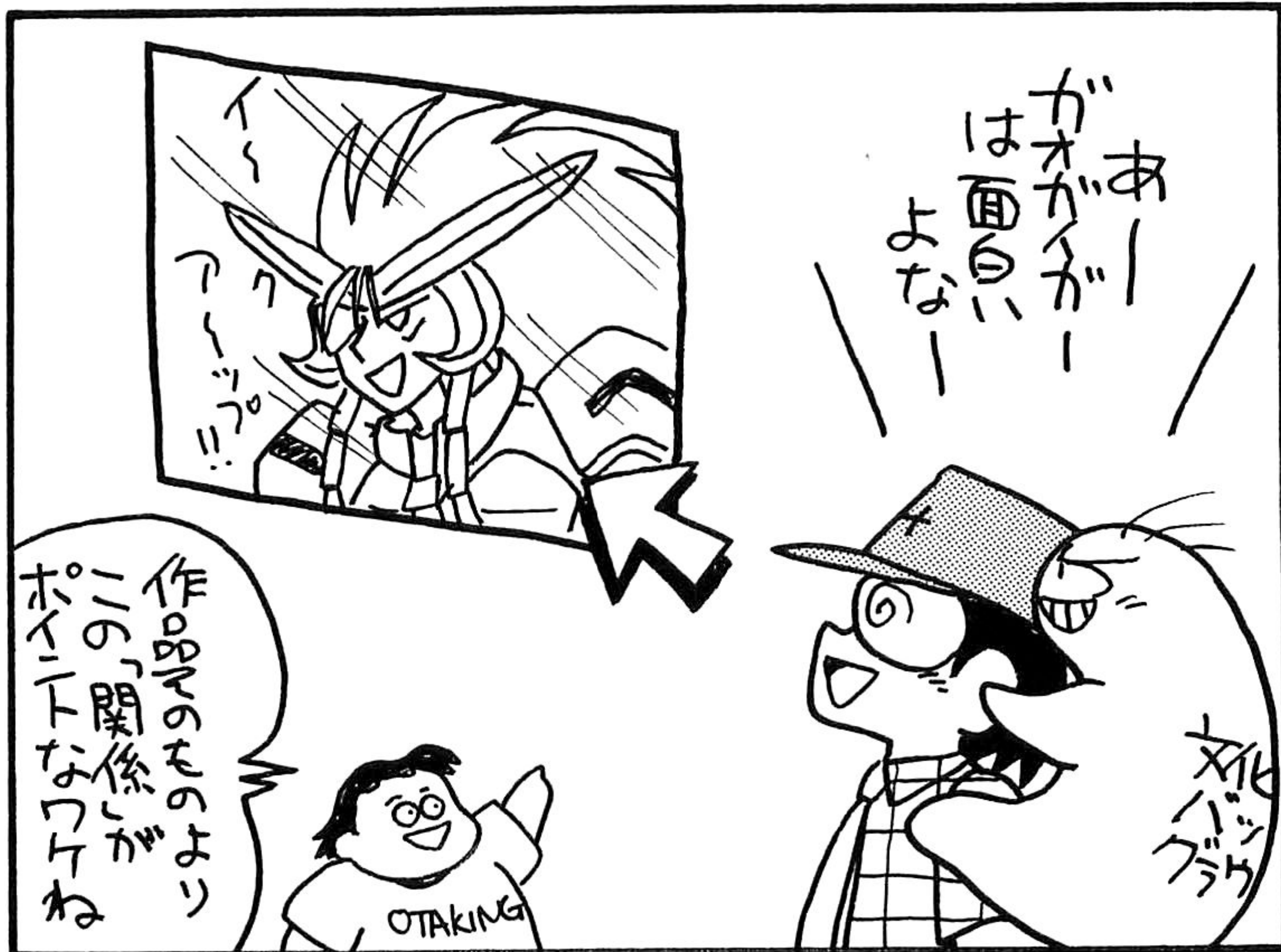
だから皆さんも、批評的な視点で見るようにしてください。これはゲームだけではなく、映像・デジタル・出版の全ジャンルに対して批評的な観点を持とうということです。ムダに思えるかもしれませんけど日頃から批評的な見方をしていると三〇歳を過ぎたころから皆さんの頭の中でうまいこと醗酵してきて、**きっといいオタクになれます**から。

批評のスタンス

その批評を行う上でのスタンスについて説明します。夕日はなぜ美しいのか、ちょっと考えてみてくれますか？　夕日は太陽光の入射角が浅くなることで通過する大気の量が増え赤色光が目立つようになるという光学的な現象であって、しかしそんな科学知識は夕日が美しいとか感動的であるだとかにはまったく意味をなしません。

では夕日の美しさを考えるときになにがポイントとなるかっていうと、夕日そのものではなくそれを「美しい」と感じた本人、観察者の方が重要なわけです。夕日単体ならただの「現象」ですけど、

あー
夕日がキレイだな〜
実はコイツのせいでそう思わされてるワケだね
文化的バックグラウンド
OTAKING

あー
ガオガイガーは面白いよなー
イ〜ク
アー〜ップ!!
作品そのものよりこの「関係」がポイントなワケね
文化バックグラウ
OTAKING

それを観察者が目にすることによって「夕日は美しい」という評価が生まれるわけですね。その評価基準を形成しているのは、観察者が属している文化的バックグラウンドです。

しかし、夕焼けを見るのがタブーとされている文化の中で育った人は、夕日を見ても「美しい」ではなく「恐ろしい」と感じるでしょう。サバンナかどこかで夜出歩くことが死を意味するような生活してたら、夕日は「危険な時間がせまったことを告げる信号」ですよ。夕日を見て悠長に感動なんかしてられませんよ。感動してる間に食い殺されますから。

このように、文化的バックグラウンドや個人の感受性・思想的ポジションによって、抱く感想や得られる印象はまるで異なるわけです。批評の本質というのはまさにここにあるんですよ。「対象と自分の関係」「自分が属している文化的バックグラウンド」が影響するため、「対象／受け手」の間が完全にクリアでまっすぐということは絶対にないんです。同じ映画やゲームを見たって人によって感じ方が異なるのは当たり前ですよね。それぞれ別の背景を背負っているんですから。よって、批評というのは対象そのものを語るのではなく、**自分と対象との間に横たわる「感じ方を決定するバイアス」について探っていく**ものであると、そう言えるでしょう。

音楽や映画の世界でクリエイターインタビューが存在する理由もそこにあるんですけど、「これはこの人が作ったのだから」という意識があるせいで、つい、「この作品についての真実、すべての正解は作者が持ってるんだな」と思いがちですよね。ところが、「正解＝本質・理由」というのは、実は作者の中ではなく「対象と観察者」の間に存在するんです。さっき「作品と自分との関係について語るのが批評だ」と言いましたけど、それを忘れてしまうと、「作者と作品の関係」ばかりに考えがいってしまう。

もっと具体的な例を挙げましょうか。

『金日成のパレード』という映画があります。タイトルを聞いて分かるとおり、これ、北朝鮮（朝鮮民主主義人民共和国）で行われた建国記念式典パレードの記録映画です。金日成がまだ元気だった時代の作品で、集まった国民が彼の名前を感極まった声で絶叫したり、なんかシャレにならない数の人がマスゲームやっていたりと、まあそんな内容で（笑）、すごいですよお。プラカード使ってＰＬ学園の甲子園応援団みたいにドット絵作ったりしてて、見れば確実に笑えます。

でも、作った連中は僕らがそんなこと感じるだなんて想像してませんよね。まさか笑われると思って作ったわけじゃないでしょうし、作ったかれらは本気で「これ見たやつは北朝鮮の偉大さに驚くだろう」と、絶対そう考えてるわけですよ。もう撮影段階から**「してやったり」**って心の中でガッツポーズ取ってて、「ああ、この映画を見れば誰もが北朝鮮を好きになり、その偉大さを思い知り、金日成首領様を尊敬するにちがいない」と、まあそう確信していたでしょう。

ところが日本人は『金日成のパレード』を見た瞬間、大爆笑するわけです。なんというか製作者の思惑とはまるっきり別の形で感動してしまう（笑）。民主主義社会に生きていて資本主義の世界に生きている僕らは、「なんだこれ。北朝鮮の奴ら、絶対変だ！」って笑いますよね。

つまりはこれこそが「ある文化背景を背負っている自分／作品」の間に存在する批評なんですよ。いくら製作者にとっての正解＝「作者と作品の間にある真実」が「北朝鮮すごい！　金日成偉い！」でも、受け手と作品の間には文化やセンスのちがいといったものがバイアスとして横たわっていますから、どうしてもそこでメッセージが屈折してしまって、まっすぐには届きません。製作者たちがフ

『金日成のパレード』
八八年九月九日の建国四〇周年報告大会の式典を、ポーランド国営ポルテル社の取材班が撮影したドキュメンタリー映画。「偉大なる首領様……」というナレーションが入るように、北朝鮮の公式見解をそのまま撮っている。日本での公開は九一年夏。

ィルムに「北朝鮮を尊敬しろ！」だなんて想いを込めても、僕らにとってはそんな「作者の思惑」なんてとうてい共感し難いし、自分の文化背景の影響を受けて出てきた「北朝鮮笑える！」って感想の方が、はるかに納得しやすいしリアルなんですよ。

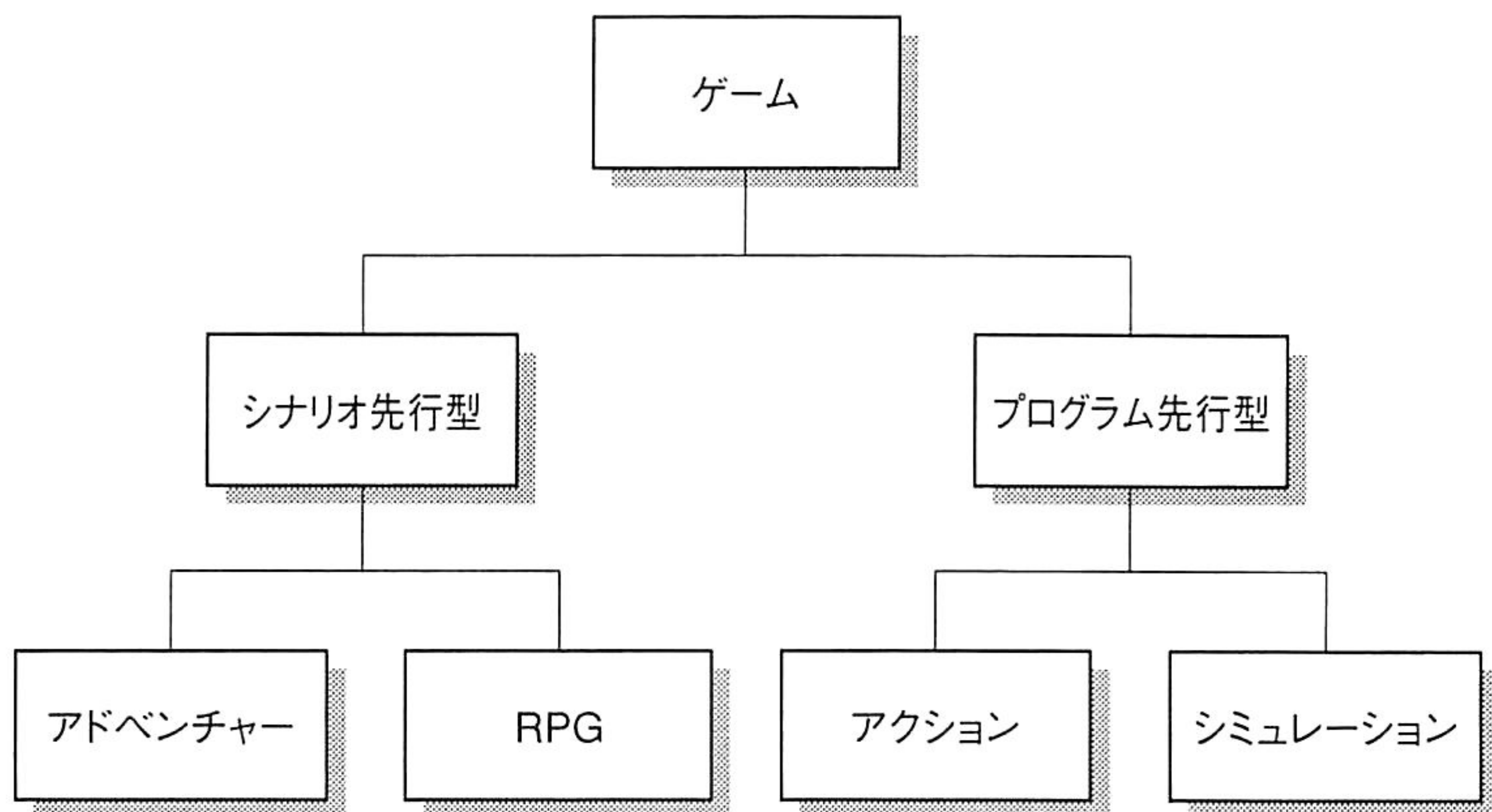
このように、どんな単純なテーマであっても、作り手が込めた意思が観客までストレートに届くなんてことは絶対にないんです。思い通りの感想を与えようとしたら**イメージの弾道計算**をしなくちゃならない。

これこそが批評の本質ですね。映画にしろゲームにしろまんがにしろ、もともとなにかを体験するというのは大変孤独なものなんですよ。なんでかっていうと、その作品と自分との「間」に発生した感想ってのは、作り手と共有できないでしょう。それどころか隣で一緒に見てる人とすら共有できない。年齢だとか性別だとか家庭環境だとか、これまで経験してきたものだとかによって、人それぞれ異なるバックグラウンドを持っている、別の人間なんですから。

自分のこの感動・想いを誰とも共有できないというのは、たまらない孤独感ですよ。

批評というのはだから、その孤独を解消するために「自分だけの感想・考え」を言語化し、他人と共有しようという行為なんです。「俺がこう感じた・こう考えたってことを伝えたい」というのが作者に向けられると「批判」になり、観客に向けられると「批評」になるわけですね。自分の感じ取ったものが他人のそれとは異なるということに、無意識ではあるにせよ自覚があって、それで他の人へ意見を述べるときに「これは批評だ」と宣言するわけです。この認識を踏まえた上で**「われわれの批評・批判」を始めましょうや。**

【Chart1】岡田流ゲームの分類

ゲーム			
シナリオ先行型		プログラム先行型	
アドベンチャー	RPG	アクション	シミュレーション

ゲーム分類法・その1

まずゲームの分類法です。アドベンチャーとかアクションとかRPGとかシミュレーションとかいろいろありますが、すべてのジャンルは「シナリオ先行型」と「プログラム先行型」に分類できます（Chart1）。

これはゲームの世界で呼び方が決まってるということではなく、僕流の分類法なんであまり気にしないでくださいね。

僕自身が「プログラムは組めないけどシナリオは書ける」ってタイプなんで、それでゲームを見るときにも**シナリオ先行型／プログラム先行型**で分けてしまうんですよ。これまで僕が制作に携わってきたゲームというのは、どれもシナリオから先に入ったタイプのア

シナリオ先行型／プログラム先行型
たとえば『ファイナルファンタジーⅦ』の批評をする場合、ストーリーや映像といったシナリオ面の素晴らしさだけでなく、データ読み込みの体感速度を向上させたなどのシステム面にまで言及しなければ「通」とは認めてもらえない。シナリオとプログラム、どちらから入るにせよ、両者のバランスが著しく崩れているソフトは確実に「クソゲー」の烙印を捺されるだろう。

ドベンチャーとかなんです。それに対してキャラクターの動作とかパラメータ設定とかの部分から入るタイプの「プログラム先行型」がある。
シナリオ先行ってのはつまり、先にお話があるっていう意味ですね。このゲームはどういうストーリーにしようかなとか舞台設定は戦国時代にしてみようかなとか、そこから始まるわけです。有名ソフトだとドラクエなんかがそうでしょう。あれは堀井雄二さんがシナリオ書いて、戦闘部分や表示部分はチュンソフトがプログラム先行形式で作り、仕上げ段階で合体させるという制作方法ですね。ただドラクエもⅣ以降は完全にシナリオ先行型になってて、戦闘部分に関しても堀井さんがアイデアを出し、より深く物語を語るようになりました。日本のアドベンチャーやＲＰＧは大体この作り方なんですよ。先にシステム面の発想があってそれを活かすストーリーを練るというのは、あまり見かけません。
このようにゲーム一つ取ってみても、分類の方法は様々なんですよ。専門誌のようにアクションだとかＲＰＧだとかただジャンルだけで分類するんじゃなくて、制作スタイルから分類するって見方もあるんです。シナリオとシステムのうちどちらがイニシアティブを取ってるかだとか、「高額予算／低予算」だとか、「メモリをふんだんに使った大作／コンパクトにまとまった小メモリ作品」だとか、人によって様々な分類ができますね。
そういうところからもゲームに対するその人のスタンスというのがうかがえるんですが、実は以前、こんなことがあったんですよ。だいぶ昔ゲームアーツという、ガイナと仲のいいソフトハウスが『ＬＵＮＡＲ』というＲＰＧを出したんですね。で、その企画が持ち上がったときそこの社長さんから「ＧＡＩＮＡＸさんはＲＰＧ作らないんですか？　ＲＰＧは作るの簡単なんですよ。あれは要するにアドベンチャーなんです」と言われて、僕、目ぇ丸くしたんですよ。

そりゃ当時のガイナはＲＰＧ作ってませんでしたけど、いくらなんでもアドベンチャーとＲＰＧはまったく別ジャンルのものだろうと、社長さんに「それってどういうことですか？」と質問したわけです。

すると社長さんがですね、「最初にアドベンチャーと同じようなシナリオ作っちゃうんですよ。シナリオのところどころに、それ以上先に進めないようなポイント作っておいて、なんか戦闘してアイテム取らなきゃ進めないとかそういう部分を付け足せばいいんです」と教えてくれたんです。だから、シナリオ先行型と一口にいってもこういうケースもあるし、僕の分類が完全に正しいものなのかというとそうではないんですよね。

また、最初はプログラム先行型だったのがシリーズを重ねるごとにシナリオ先行型へ変化していくというのもあります。『ウィザードリィ』知ってますか？　大昔からある３Ｄダンジョン型のＲＰＧですけど、これはシリーズが登場した頃、完全にプログラム先行型で制作されていたんです。それが日本に渡ってドラクエの洗礼受けたら、シナリオ先行型に化けちゃった。

アドベンチャーゲームの発想法と同じなんですよ。物語の発端となる事件がまずあって、最終目的がある。ところがいきなり核心部分へせまることはなくて、まあ何度も同じ場所を訪れて聞き込みやったり、最初は**「ワシは誰にも心を開かん。帰れ！」**なんて言ってた爺さんが後になって**「うーむ、大した少年だ。そろそろ本当のことを話すか」**なんてことがあったりするわけです。はじめ「なによあなた、帰って！」なんて言ってた美少女がやらせてくれたら、それは秋葉原で売ってるエッチゲームなんですが（笑）。ともかくこのように、ＲＰＧの基本というのは「ある条件をクリアすれば先へ進める」って点なんですね。これを専門用語で**「フラグを立てる」**といいます。「条件Ａを満たしているか？　Ｙ／Ｎ」で、ＹＥＳならフラグが立つ。

つまりRPGってのは一本のストーリー中に何ヵ所もフラグ立てのポイントを作って、折りたたんでいけばいいんです。フラグとフラグの間が小ストーリーになっていて、それが積み重なってる。フラグのある個所がストーリーのポイントになってと、こういう状態ですね。旅立ちの地があって、最初の城があって、試練の洞窟があって新しい街がある。さらに大平原やらなにやらのフラグ立てをクリアして最後に悪の大王と対決って、そんな感じです。

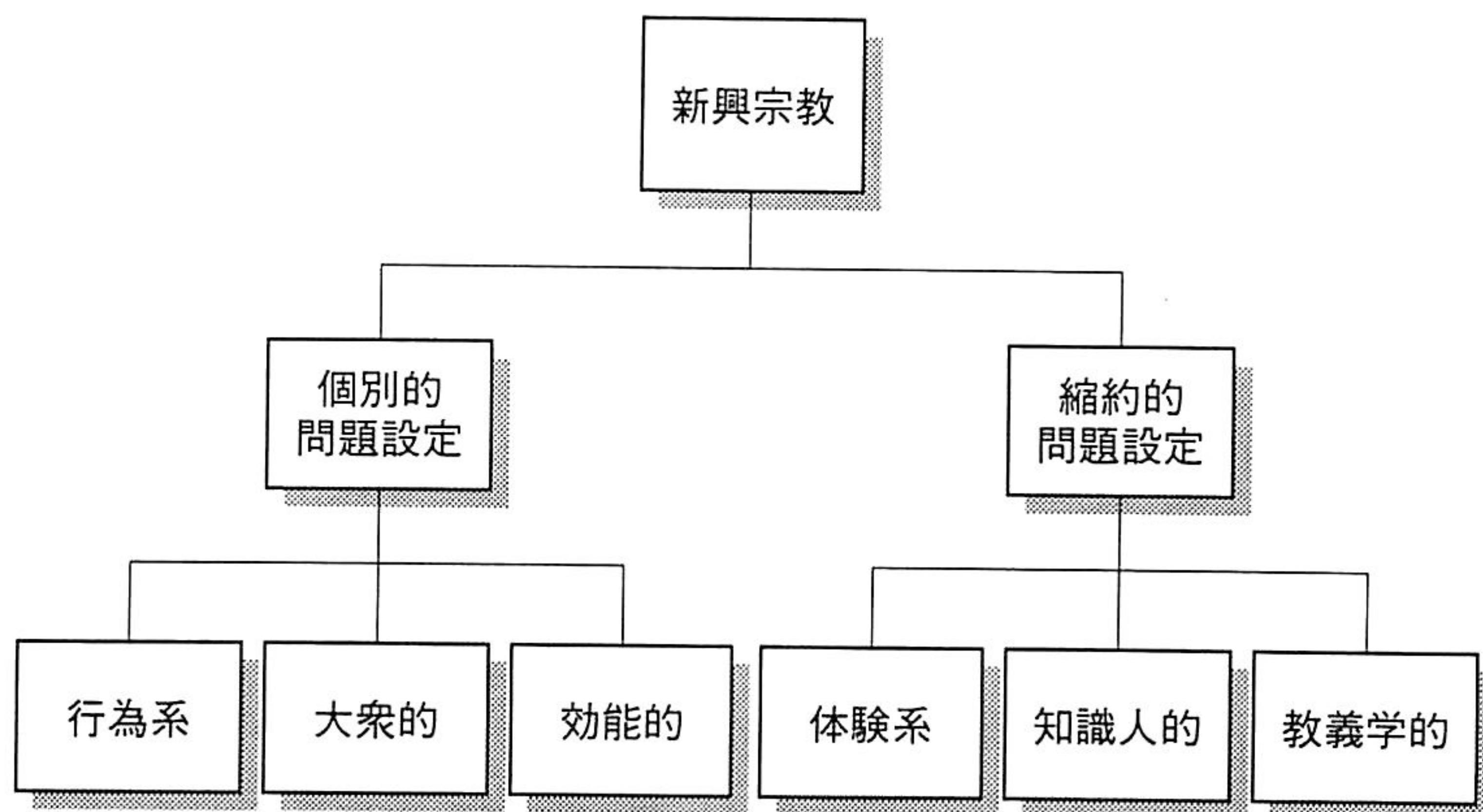
この流れをたどっていくと物語のマップになるんですよ。全体から見ればスタートからエンディングまでの一本道、つまり一筆書きのマップなんですが、マップの書き方のコツというのは、**いかにして一筆書きであることをゴマカすか**ってところにあるんです。ゲーム慣れした賢い奴が見たら一発で「なんだよ、一筆書きの一直線じゃないか」ってバレちゃいますから、途中で一見ムダに見えるような部分、たとえば船を手に入れて新しく行けるようになった島があるんだけれども現時点でそこに行ってもまだなにも起こらないとか、そういう作り方をするのがRPGのコツだそうでして、たしかに、そこらで売ってるRPGを見るとそういう構成になってるんですね。

ゲームアーツの社長さんからそう教えられたときは、「そんな身もフタもないことを。なんとも正直だなあ」と思ってしまいましたが、まさかあの人も数年後に東大で開発姿勢を暴露されるとは予想だにしなかったでしょう(笑)。

ゲーム分類法・その2

ゲームの分類法をもう一つ挙げてみましょう。ここで参考にするのは、新興宗教の分類方法。新興宗教には二つのパターンがあると言われてます(Chart2)。これ、宮台真司さんのウケウリですけどね(『制服少女たちの選択』第七章)。

【Chart2】新興宗教の二つのパターン

新興宗教
- 個別的問題設定
  - 行為系
  - 大衆的
  - 効能的
- 縮約的問題設定
  - 体験系
  - 知識人的
  - 教義学的

第一のパターンは「個別的問題設定をするもの」。

もう一つは「縮約的問題設定をするもの」。

それぞれの典型的モデルとしては、「個別的問題設定をするタイプ」が幸福の科学、「縮約的問題設定タイプ」がオウム真理教ですね。キリスト教や仏教も成立当時は新興宗教だったわけですが、ある宗教が社会に認知されるまでには大体このどちらかのパターンを歩むそうです。

二つのパターンについてそれぞれの特徴を説明しましょう。

まず「個別的問題設定」型の特徴は、行為的であり、大衆的であり、効率的であること。言いかえてみれば「なにか問題があったときに対処策を教えてくれる宗教」であるということです。風邪を引いたら風邪薬を飲めというのと同じく、なすべきことというのが決まってるんですね。また、ご利益（りやく）というか、その宗教を信じたらどんなメリットがあるのかについても、現実社会でお金が儲かりますよだとか出世しますよだとか功徳がありますよだとか明確なわけです。

だからある意味、『BIG Tomorrow』や

『POPEYE』『Hot-Dog-Press』なんかもこっちの部類に入りますよね（笑）。「どうすればモテるんだろう」なんていう質問に対して「これを読めばモテる！　さあ君もやってみよう」という具合ですね。

次に「縮約的問題設定」型。このタイプの宗教というのは、「ぼくはなぜモテたいんだろう」とか「なぜ人間は悩むのだろう」とか「人間には原罪があるのだろうか」とか、なんか小難しいことを語り合うんですね。これが「縮約的問題設定」のものの考え方です。自分個人のことを一般化して神秘的に語ろうとするから、どうしても体験的になる。しかも知識人的アプローチがなされていて、非大衆的になるんです。「あなたなら分かるでしょう。いや、あなたのような人にしか分からないんです。**この教義は東大生だって理解に三日かかるんですよ**」なんて具合に、経済革命倶楽部みたいなアプローチをしてくるんですよ（笑）。

つまり教義的なんですよね。体験的に得られることを一般原則にして、教徒たちが教義を学んでいく。この学びの過程が知識人的な「選ばれた人」のノリを醸し出して、知識への集約そのものが魅力になる。まあ、僕の考える「オタク的アプローチ」と似ていると言えなくもないですね。

で、これがどうゲームと関わってくるかなんですが、実は前者の「個別的問題設定をする宗教」というのは、マリオなんです。つまり、ゲームをパッと見た段階で、一体どういうことをやればいいのかが全部分かっちゃう。「なんか岩が転がってきたから避けよう」とか「クリボーが出てきた。敵だから踏めばいいんだよな」とか、マニュアルをくわしく読み込まなくても画面を見ただけでなんとなくやり方が分かる。

一方、「縮約的問題設定をする宗教」は、ドラクエですね。ゲーム好きな人は分かるでしょうけど、最近の**攻略本**ってすごく知識的でしょう。そのゲームのバックグラウンドを思想的に解説しているも

のさえある。「いやあ、ドラクエってのは失われた物語でだね」とかシュミラクルがどうしたこうしたとか、WIREDっぽい語りかたも可能なんです。これもゲームへのアプローチ方法の一つですよね。

アメリカ人にとってのヴァーチャル・日本人にとってのヴァーチャル

以前WARPの飯野社長と「ヴァーチャルの嘘」ってものについて話してたんですよ。なんというか「アメリカ人ってなんでこういうのを作りたがるんだかねえ」って話題です（笑）。ついこの間もどこだかの発表会で「これが最新鋭のヴァーチャルリアリティー・システムです」なんてやってましたけど、五年くらい前からこの手のものについて嫌になるくらい情報が出てきてるんで、どこがどう従来品とちがうのか、専門家でない僕にはまるっきり判別つかないというシロモノでした。

そのシステムというのが、何か怪しいグローブみたいなのを着けてでっかいゴーグルみたいなの装着してってスタイルで、そこら辺のお年寄りが「ヴァーチャルってのは大きいメガネのことだろう？」なんて言ってるアレなんですよ。つまるところ、アメリカ人にとっての「ヴァーチャルリアリ

攻略本
従来の攻略本でも、ゲーム本編のイントロをまんがで説明したり簡単な設定資料を載せたりというものはあったが、最近の攻略本、とくにRPGタイプのゲームをネタとするそれは、ほとんど「異世界観光ガイド」のような情報密度を誇っている。たとえばスーファミソフト『FRONT MISSION』の攻略本では、NTT出版『ミリタリーガイド』やアスペクト『ファミ通・公式ガイドブック下巻』などが、主役メカ開発史や分解図、世界年表、舞台となるハフマン島の高低・住民分布・気候マップ、兵器メーカー各社の紹介、イラストやジオラマ写真、果てはハフマン島スーパーマーケットのチラシなど、「なんでそこまでやるかなあ」というほどの情報サービスを行っていた。その他にも『女神転生』シリーズの攻略本はある意味で初心者向け悪魔小辞典としても読めるものがあるし、一つ世界を作るとそこにあらゆる「知識・情報」を詰め込まなければ気が済まないというオタクスピリットが感じられないでもない。

ティー」というのはこのイメージが基本なんですね。
ところが日本人にとってのヴァーチャルはちがう。なにがちがうかっていうと、僕らにとってのヴァーチャルスペースというのはアメリカ人がイメージする「主観映像で体験する擬似世界」ではなく「モニターの外から眺める、コンピュータ内の世界」なんですよね。つまり**『バーチャファイター』の画面を眺めるのがわれわれにとってのヴァーチャル体験。**中に入るんじゃなくて外から見てるんですよ。

だから、もしアメリカ人が『バーチャファイター』作ったらどんなゲームができあがるかというと、アレですね、**『パンチアウト』**(会場大爆笑)。あったでしょう、昔のゲームで『マイクタイソン・パンチアウト!!』というのが。相手選手が正面に立っていて、画面がプレイヤーの視点から見た作りなんですよ。パンチを繰り出すと、実際に拳を突き出したときの視界と同じような映像が広がるわけです。つまりキャラクターの視点を通して擬似世界を眺めるのが、あちらの人たちが考えるヴァーチャルなんです。

日本人の考えるヴァーチャルってのは、人間そっくりのポリゴンキャラを箱庭空間に登場させて、コントローラーのレバーとボタンを組み合わせて動作コマンドを入れるってものですよね。そういうシステムの方が僕らにとっては「それっぽい・リアルだ」と感じるんですよ、不思議なことに。考えたらあのコマンド操作とキャラの動作はまるでちがいますよね。でもそれでいいと思ってしまうんで

『パンチアウト』
秒間六〇フレームでのテクスチャーマッピング付きポリゴンキャラが動き回る。3D格闘モノが家庭用ゲーム機で手軽に楽しめるようになってもうだいぶ経つが、技術が発達するまで待っていられないのが人情というもの。『鉄拳2』の「キャラクター視点でプレイできる裏ワザ」のような、準ヴァーチャルっぽい一体感を味わえるタイプの格ゲー開発ははるか昔から行われていた。「ああ、そういやあ昔、グローブ型のコントローラーぶん回すとワイヤーフレームのキャラが同じようにパンチするってボクシングゲームが……」と、遠い記憶を呼び起こされた方もおられるだろう。

すから変といえば変かもしれません。このように一口にヴァーチャルといっても、実は日米間でそのイメージやスタンスに大きなちがいがあるんです。

粋(いき)の眼で見るゲーム

ゲームの見方について「粋の眼」「匠(たくみ)の眼」「通の眼」という三つの視点を説明したいんですが、いきなりこんなこと言われても戸惑うでしょう。まずは「粋の眼」とはなにかというところから説明を始めます。

簡単に言うなら、「粋の眼」とは「作者の意図や作品の意味を見通す眼」のこと。先程「批評」のところで触れた、作者／作品間に存在するものを見抜く眼力ですね。「テーマ性を探る」というようなものです。たとえばゴッホの『ひまわり』があるでしょう。その作品を「粋の眼」で観察すると、どんなことが浮かび上がってくるか。

ゴッホはどうも、日本という国に対してものすごい誤解をしていたらしいんですよ。日本に興味を抱いたきっかけが浮世絵だったんですけど、彼の日本観はこのイメージに支配されてたわけです。それで、「色が淡白だから日本はきっと日差しの強いところなのだろう。強烈な陽光の下、すべての色彩が色褪せてしまうような気候にちがいない」と、まるで日本をフロリダかハワイのようなところだとカンちがいしちゃったらしいんですね。で、「そんな土地のひまわりは、絶対にこう咲いている！」と頭の中でヴァーチャルな花を咲かせて、あの名画『ひまわり』を描いたわけです。つまりこういう裏事情を読み解くのが「作者の意図を見抜く」ということ。

「作品の意味を見通す」というのは、『ひまわり』が美術界に与えた影響を、「これを見た当時の人たちはこういう考え方をしていて、こういう勢力図にあったから、たぶんこんな経路で影響が出てきて

ことです。

ところがですね、ゲームの世界ではこの「粋の眼」というのがなかなかないんですよ。作品の意味ぐらいだったらなんとか論じられてはいるんですけど、**作者の意図が見えるようなゲームがない。**これが「粋の眼」が出てこない理由でしょうね。で、そんな状況下にあって唯一作者の意図を見つけるための方法として、僕は「アノマリー」＝異常性の発見を提案してるんです。

異常性というのは、よい言い方をするなら個性ですよ。制作者の個性というのは、作品内の異常な部分に表れてるんです。よく子供の個性を伸ばそうだとか個性を発揮してゆとりある教育をなんてことが論じられてますけど、しかしですね、自分の個性に苦しめられてきた者として言わせてもらいますよ、**個性なんて伸ばしちゃいけません。個性ってのは殺してちょうど。**でもいくら殺しても殺しても殺しても殺してもね、出てきちゃうんですよ個性っつうやつは。やめろと言われてもアニメ見てしまうようなもんで（爆笑）。

やめろと言われて潰れちゃうのって個性じゃないですよ。「子供の頃は絵が描きたかったんだけど、受験戦争で諦めた。私は個性を殺された」なんてのは**大嘘**もいいとこでね、どんなに「やめろ」と反対されたって、描く奴は絶対隠れて描いてしまうんです。授業中になんかノートの端っこにイラスト描いてたりして（笑）潰しても潰しきれないのが個性なんです。

ゲーム作家の個性で僕が「怪しいなあ」と思ってるのが**「ドラクエの堀井さん、なんで父と子の親子関係にここまでこだわるんだろう。」**なんかあるんじゃねえか？」（大爆笑）

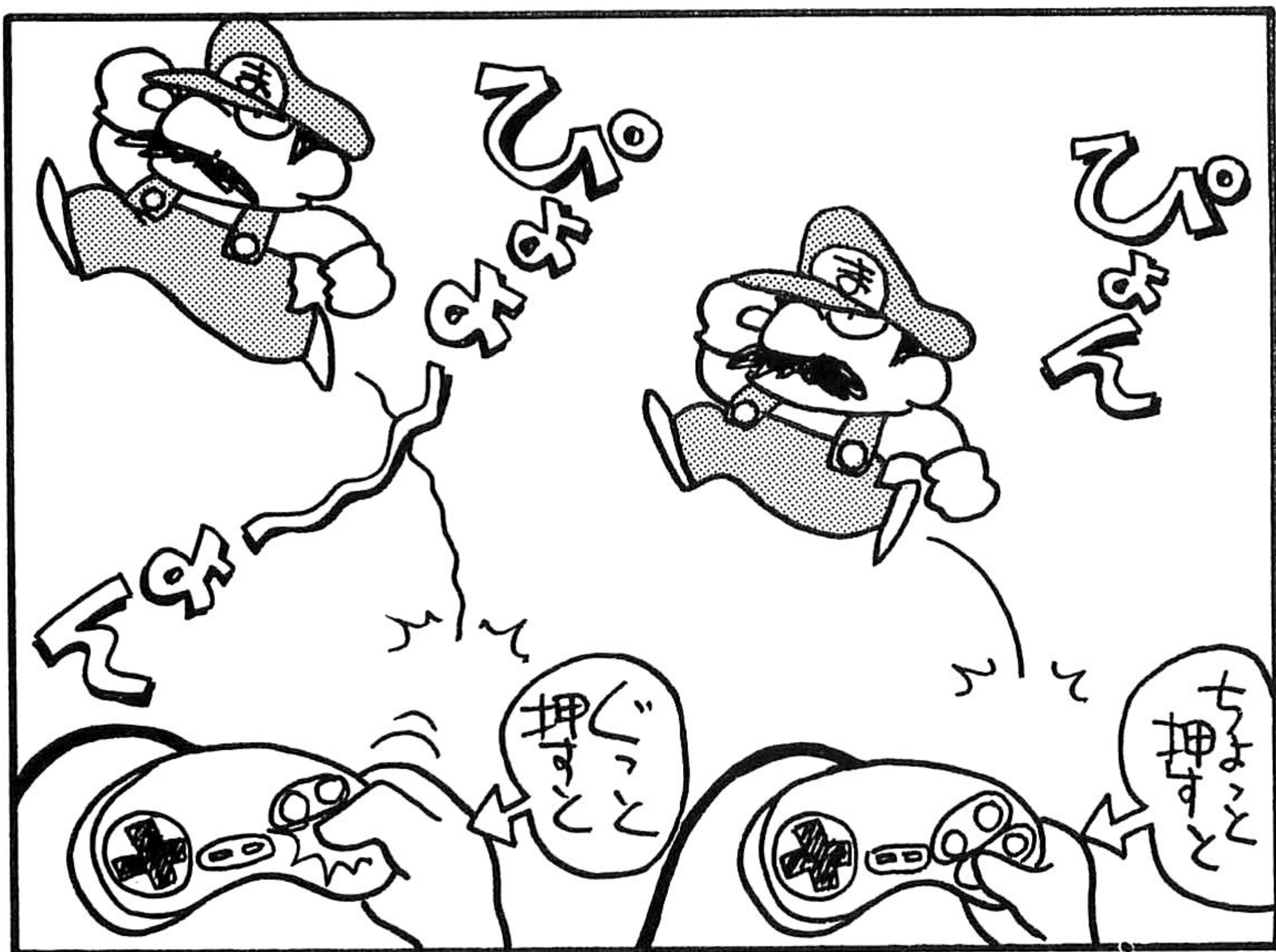
でもこれってデータ揃ってないから実証できるところまでいかないんですよね。堀井さん自らがインタビューで答えてるのは、「ドラクエには日本人が好む要素をすべて入れました」とか「日本人は

復讐とか家再興とか、あと血縁、父と息子のドラマ、失われた母親といったものが好きなんですよ」。しかしそういう「好まれる要素は全部入れろ」ってのはどこのソフトハウスでもやってるでしょう。なのに、堀井さんが「全部突っ込んだ」場合しかドラクエにならないんですよね。

おそらく堀井雄二という人のアノマリーはこのあたりにポイントがあるんじゃないかと思ってます。

他のゲームだと『シムシティ』がありますよね。実は僕、あのゲームにゆがみを感じるんです。なんでかというと、『シムシティ』の街って人口が増えると犯罪者も増加するでしょ。人口密集地に犯罪者が増えた場合、第一の対処法は警察署の設備にカネを回すことなんですけど、奇妙なことに鉄道が増えても犯罪が減るんです。ところが道路を増やしても犯罪は減らない。実に不思議なロジックですよね。鉄道で減るのに道路では減らないってのは。

『シムシティ』制作者のウィル・ライトは「このゲームはすべて、現実の都市設計の条件に即してデザインされています」と発言していて、日本のゲーム評論家たちは彼のその答えにみんな納得してるようなんですが、疑い深い僕らオタクとしては、そんな答えで許しちゃいかんのですよ（笑）。な〜んか隠してんじゃねえかぁ？ **ウィル・ライトって地上げ屋みたいな思考回路してんじゃねえか？** と、そう疑ってしまうんです（笑）。

そこで「粋の眼」で見るんですよ。「公園の設置で犯罪が減るというアイデアはなんで生まれたんだろう」とか「なぜ彼は原子力発電所のメリットをここまでアピールするんだろう」とかね。『シムシティ』をプレイした人は分かると思うけど、あのゲームは火力発電所より原発の方が、圧倒的に優れたモノとして表現されているんですよ。だから『シムシティ』やってるとついついなんとなく「やっぱ火力より原発だよ原発」という気分になってしまう、そんな効果があるんです（笑）。つまりそ

こからウィル・ライトの中にある普通とはちょっと異なった偏向や個性が見えてきて、そういったアノマリーが『シムシティ』のゲームシステムに影響してるんじゃないかと考えさせるわけですね。

あと**『卒業』とか『ときめきメモリアル』にもアノマリーはあるといえばあるんですが**（爆笑）……しかしそりゃあすべての男にあるアノマリーでしょう（大爆笑）。まあ言わぬが華ですけど。このように作品に対して「枠の眼」を向け、作者の心のゆがみを探してみようという接し方をすれば、作品のテーマというのは結構見出せるものです。

匠の眼で見るゲーム

次に「匠の眼」。ハードウェア・ソフトウェアの双方からテクノロジーを批評してみます。

イラストは、『スーパーマリオ・ブラザーズ3』のマリオが、クリボー踏んづけて思い切りジャンプしてる瞬間です。ボタンを一回だけ軽

く押したときのいわゆる「小ジャンプ」と、ボタン押しっ放しのいわゆる「大ジャンプ」ですね。
これって実はすごいんですよ。ピョコッと跳びはねるときはコントローラーのボタンをチョンと押すだけで、高いところへ跳び上がるにはボタンをグッと押しっ放しにするわけでしょう。つまりボタンの押し具合がジャンプの「実感」になっているんですよ。
これはプログラム上の演出テクニックですけど、日本のゲーム評論では、こういうテクニックの妙というのはこれまであまり語られませんでした。ゲームを批評・批判するなら、背景色がどうだとか動きがどうだとかポリゴン化けがあるとか言う前にまず、ボタンの押し具合がジャンプの高さと体感的につながっているというプログラム・テクニックを論じなければダメですよね。ボタンを押し続けた分だけ高く跳べるという、地味なようでいて高度なリアリティ演出は注目に値します。
さっきの『バーチャファイター』と同じですよね。人間の動作におけるヴァーチャル上＝仮想上のリアリティを、デバイスと人間との関係で作っていこうという考え方なんですけど、こういう部分に「よくこんなこと思いついたな」「自然なゲームシステムだなあ」というテクノロジー評価を与えられる視線が、つまりは「匠の眼」なんです。
ゲームの面白さの一つは、ゲームそのものが「発展途上のテクノロジー」であることですよね。新作ソフトが出てくると、決まって「こんなすごいの体験したら、もう今までのゲームなんかじゃ満足できない」って反応が出てくるでしょう。こんな反応、他のジャンルでは出てきませんよ。映画でもまんがでも昔の名作が現在でも高い人気をキープしていますし、「新世代の作品を見たらこれまでの映画／まんがなんかじゃ満足できない」なんて、まず思いません。
ところが、ゲームだとやはり『バーチャファイター3』を体験しちゃうと『ストリートファイター』の初代はもうできないってのがあるんですよ（笑）。新世代のものがすごい威力を発揮しちゃう

と、それより前のものが全部否定されてしまうという部分があるんです。発展途上の業界だから、最新テクノロジーによる旧世代テクノロジーの無価値化が発生するんですね。

このあたりに、ゲームというジャンルが多層的・歴史的に語られにくいとされる原因があるんです。同時にユーザーにとっても新しいものへの贔屓というか、「最新版はここまでできるようになったか。すごい！」っていう心理が働いてしまうんですよ。NINTENDO64と同時発売された『マリオ64』もそういう宣伝してましたよね。「今度のマリオはここまでできる」って感じで。他のジャンルじゃそんな宣伝しませんよ。映画とかで「ここまでできるようになりました」とか、「今度のカメラは街の中で暴れるようになりました」とか（爆笑）。

皆さんがゲームのソフト買うときも、テクノロジーへの期待込みで買ってるわけですよね。「このゲーム機を買っておけば将来すごいソフトが出そうな気がする」とか「バーチャファイターはこれからもどんどんすごい進化を見せてくれるはずだ」とか、そういう思い入れ、期待が入ってるはずです。そういう思い入れを冷静に自己観察できるよう気をつけて、客観的な観測眼を持たないと、いい批評・批判はなかなかできません。

通の眼で見るゲーム

さて三つの視点、最後は「通の眼」です。これは物事を社会的に見るというか、ゲームの歴史や進化過程を、それが社会に与えた影響と関連づけてとらえるという見方ですね。さっきの『シムシティ』でいえば、「あのゲームがウケる裏にはどんな社会事情があるのか。プレイヤーの思考にどんな影響を与えるのか」という視点から論じていくわけです。

それで「通の眼で見るゲーム」ということで、具体例として僕の実体験というか内輪話を出すんで

すが、ええと僕、昔『電脳学園』というゲームを作ってたんすよ（会場爆笑）。いま笑った人は知ってるみたいですけどね、クイズゲームなんですよ。それもなんかこう、すげえオタクな出題ばかり。そのオタククイズに正解すると女の子が脱いでいくわけっすね（笑）。発売したのは一昔前だけど、これを作ったおかげで、そりゃあもうボロ儲け（爆笑）。この『電脳学園』ね、初めて作ったゲームだったんです。ガイナの中で「俺たちの手でコンピュータゲームを制作できるだろうか」っていう話が持ち上がって、それで挑戦というか実験してみたわけです。そういうの作ったことないから「ゲームとして絶対に必要不可欠な要素とはなんだろう」ってとこから考えはじめて、出た答えが**「ゲームとは三枚絵の紙芝居だ」**ってことでした。

たとえば最初の絵で女の子が立っていて、「ジャンケンしようよ」とか誘ってきますよね。そこでジャンケンの勝ち負けによってルートが二つに分かれる。**負けたら女の子がアカンベーしておしまい、勝ったら服脱いで「イヤ〜ん」。そこで「ゲームの本質はこれだ！」って**（大爆笑）。いや、ゲームの本質ったって『ウィザードリィ』や『シムシティ』はちがいますからね（爆笑）。

その時の僕ら、『トップをねらえ！』ってアニメを作ってて、一ヵ月先のお金もないという状態だったんすよ。預金残高は六〇万円あるけどその月末の支払いが三〇〇万、次の月にはさらに一五〇〇万の支払い。さらにその次も二五〇〇万円支払わなきゃならないって状態でですね、僕らに一体なにができるっていうんですか。「イヤ〜ん」しかできませんよ（爆笑&拍手喝采）。それで「俺たちに作れるゲームってなんだ？」「ゲームとは三枚絵の紙芝居だ！」「よし、それを複雑にすればいいんだな？　分かったぜ！」と、そんな調子で制作がスタートしたわけです。

で、つぎにフラグ立ての部分を練るわけですよ。僕らのフラグ立ては、まず一人めのコが脱ぐ（笑）、二人めが脱ぐ（爆笑）。で、三人めが脱ぐ……と、嫌なのはここですね。**三人脱いじゃうと**

このゲーム終わっちゃうんですよ（笑）。

だからね、ただ女の子が出てくるだけでなく、やっぱ迂回させなきゃってことで、校舎内をあちこち歩き回るようにしたんです。途中でアドベンチャー風イベントみたいなのも入れようとか。でも基本的には僕にとってのゲームって、三枚の絵なんですよ。枚数をどんどん増やしていけばアドベンチャーになるし、絵と絵の間に戦闘とかフラグを入れればRPGになると、そう考えてたわけです。**「絵の間にフィールド歩かせれば誰が見たってRPGだよ、オッケー！」**って。

ともかく本質はここです。フラグを立てれば脱いだ絵が見れる。言いかえれば、ある条件を満たすことで続きが見れるという、コンピュータ管理の紙芝居。これがゲームの本質だと見抜いたんですよ。

さあそこからが大変でして、なにしろ銀行の口座には六〇万円しか残ってないのに月末には三〇〇万支払い請求がくるっていう、そんな状態ですからね。なんとしてでも儲けを出さなきゃならない。儲からなきゃマジでヤバかったんすよ。で、そんときに聞いたのがですね、フロッピー一枚が一五〇円だって話でした。当時はCD－ROMなんて普及してないから、市販ソフトはフロッピーで販売してたんです。一枚当たり当時一五〇円のフロッピーで。これを販売する場合どれくらいの値段が適正価格なんだという話になってよそ様の値段を調べたら、大体一万二八〇〇円とかで販売してまして、つまりこれがゲームの本質です（爆笑）。三枚絵の紙芝居を複雑にしたようなゲームを一枚一五〇円のディスクに入れて販売し、お客さんから一万二八〇〇円取っていいのがゲームであると、これはねえ……ショックでしたよ（笑）。だってその頃、『トップをねらえ！』の制作費って一話分で実質二二〇〇万円かかってたんすから。予算は一話一三〇〇万円なのに、なんというかもう、バカですよね。とにかくアニメってのは金食い虫で、作品を作れば作るだけ損をするという状態なんです。だから

時々損をしないようにペースダウンさせてみんなでバイトして食いつなごうって気持ちで始めたら、世の中にはこんな儲かるものがあるのかって、すごいショックを受けたんですよ。ところが世の中にはもっとすごい人たちがいるもんでして、いまはもう解散しちゃったのかな、ウルフチームというところが……(爆笑)。ああはい、知ってる人たちは名前聞いただけでウケてしまう、そのウルフチームが「うちのゲームはフロッピー六枚組みだ。だから値段も一万六〇〇〇円だ!」って、六枚組みソフトを出したんですね。ところが、一枚一五〇〇円だから六枚だって九〇〇〇円にしかならないわけですよ(笑)。

いや、これはフロッピーの原価だけの話ですよ。当然、開発費とかはソフトごとに違うわけなんですけど。でもあの時代、たしかに「フロッピー六枚組だから一万六〇〇〇円」っていうのには値頃感があったというのは、事実なんです。

こういう実体験があるんで、ゲームの原価が高いとか開発費がかかるとか聞いても、ディテール聞かないかぎり素直に信じられないんですよね。たとえば開発期間半年だったら、プログラマーとグラフィッカーの人件費だけで七二〇〇万かかりますよ。一般的なレベルで、一月当たりの拘束費がプログラマー=七〇万円、グラフィッカー=五〇万円ですから。で、開発だけなら半年で済んでもデバッグに三ヵ月は必要ですから、チェック頼むテストプレイヤー数人とデバッグ担当のプログラマー二人で、ワープの飯野社長によるとこれが一月二三〇万はどうしてもかかるそうです。三ヵ月で六九〇万。バグ取りも案外シャレにならない出費ですよね。

「いまマトモなゲームを作ろうとしたら五〇〇〇万円はかかる」ってのは、こういうところから出てくる数字なんです。人件費の他にも宣伝広告費やらパッケージデザインやらが必要ですし、さらに会社や企画運営を維持するための管理費やらマニュアル代やらを乗せていったら、五〇〇〇万円なんて

あっという間に使い果たしてしまいますよ。そういう具合に、「五〇〇〇万円はかかる」と聞いた途端、頭の中で「人件費がいくらで原価がいくらで……」と計算しちゃうんです。経済面からゲームの制作状況を推理してみるってのも、社会的な「通の眼」ですよ。

「粋の眼・匠の眼・通の眼」とか「ゲームの見方・評論」についてお話ししましたけど、要はこうやっていろんな角度から分解して観察しようってことですね。

T O D A I
O T A K U
K O Z A

第二講

アニメ概論

日本アニメの思想と根性と美学

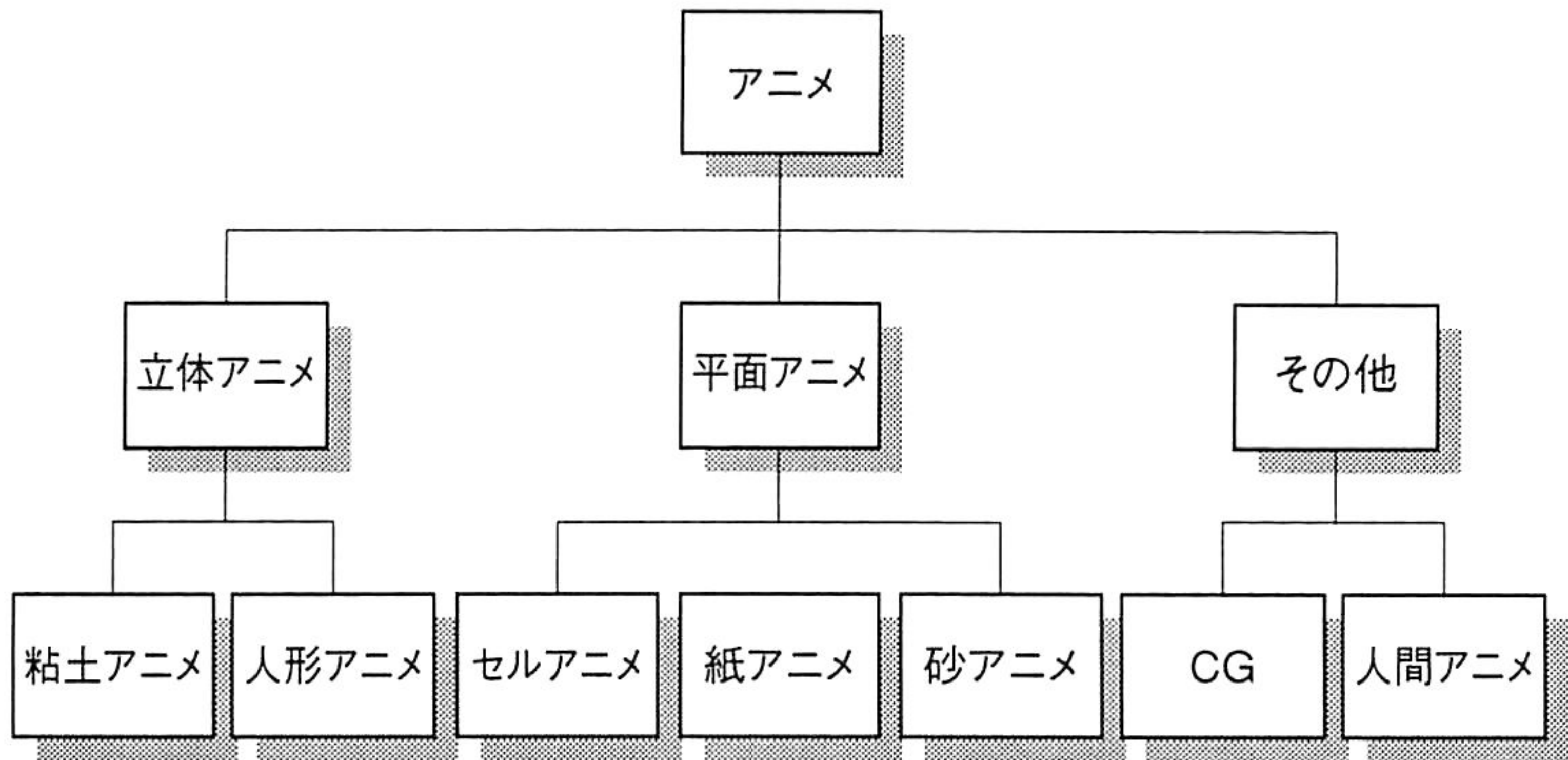
『クレヨンしんちゃん　ブリブリ王国の秘宝』

アニメーションの種類

僕らは通常、セルアニメだけを「アニメ」と呼んでいますが、他にも粘土を使ったアニメ(Chart3)とか紙アニメとかいろいろな種類のアニメーションが存在しています。とりあえず実例を挙げながら説明していきましょうか。

まずは「セルアニメ」。セルアニメの中にもいくつかの種類があります。たとえばディズニーの『白雪姫』。動いてるとこを見ないと実感できないんですけど、日本でやってるアニメより動きが滑らかで、全身で演技してます。フルアニメーションといって、一秒二四コマ作画で動かしてるんです。これ、制作費がすごくかかるんですよ。一枚一枚描いてますから。で、もっと効率よい方法をと考案されたのがリミテッドアニメと呼ばれるものです。背景とか動かさなくてもいい部分は止めておいて、固定ポーズのままキャラクターの目や口だけが別のセルで動いてたりするやつです。作画枚数も一秒あたり大体一二コマ。「静止している部分／動いている部分」を分けるというのが**リミテッドアニメのお約束**です。

【Chart3】アニメの種類

- アニメ
  - 立体アニメ
    - 粘土アニメ
    - 人形アニメ
  - 平面アニメ
    - セルアニメ
    - 紙アニメ
    - 砂アニメ
  - その他
    - CG
    - 人間アニメ

それではセル以外にどんなアニメがあるのかということで、まずはわりとポピュラーな「粘土（クレイ）アニメ」。『クレヨンしんちゃん』のオープニングなんか有名ですね。これはカラー粘土を一コマごとに少しずつ動かして撮影したものです。粘土は柔らかくていじりやすいので、かなり昔からアニメーション素材として用いられてきました。手軽で低予算、しかもスタッフは自分一人いれば事足りるという利点があって、世界中に**クレイアニメ**作家がいるんですよ。

ただし二四コマ撮影して、やっと一秒できるという世界なんで、並大抵ではない根気を要しますし、その地道で細かい作業を熱い照明浴びながらやらなければならないというのがキツい。よほど好きじゃないとできませんね。すこし前の東ヨーロッパとか崩壊前のソヴィエトとかは粘土アニメの宝庫だったんですけど、社会主義が終わったら途端にすたれたようです。「手間かかりすぎてとても商売にはならない」って気づいちゃったんですよ。

次は**「人形アニメ」**。クレイアニメよりもさらに立体的というか、もう立体そのものですね。使用する人形は粘土製のもの、針金内蔵でポーズ固定可能なぬいぐるみ、本格

的なパペットなど多種多様です。一コマごとに少しずつポーズを変えて撮影し、それを連続した動画として見せるわけですね。可動部分でフォローできないような動きについては、頭部差し替えで表情を変えたりといった手法を用います。『ピングー』なんかだと、クチバシの部分がいくつかの形状ごとに別パーツになっていて、それを取り替えることで口が動いてるように見せるわけです。

人形アニメの場合、粘土アニメとちがってグループで撮影を行うことが可能です。といっても二〜三人程度のスタッフですけど、パーツの取り替えとかが使えるんでそれほど微妙な動きを要求されないし、なんとか分業できるんですよ。**絶望的なほど手間をくいます**けどね。

これがハイグレードになると、映画『スター・ウォーズ 帝国の逆襲』みたいになります。「トーントーン」という生物を人形アニメーションで動かして、他の画像と合成してましたね。

次は**「紙アニメ」**。セルアニメと大体同じなんですけど、鉛筆画を動かしてるわけですね。セルと

クレイアニメ
人形アニメの中にも粘土を使用するものがあるが、通常は平面上で粘土を動かすもののみをクレイアニメと呼ぶようだ。
人形アニメ
ハリウッドでは可動骨格内蔵型のラテックス製人形などを用いた人形アニメーションを「パペットモーション」と呼ぶ。巨大なメカや生物などを表現する場合に有効。こうしたSFXに使用されるパペット＝「完全可動の超高級フィギュア」は当然マニアの間でも人気が高く、特撮・SF関係のオークションではかなりの高額で取り引きされるとか。しかし最近では手直しなどの作業が簡単なCG合成に取って代わられている感があり、パペットモーションの需要は低下していくのではないかといわれている。
紙アニメ
日本では『スノーマン』のCMなどが有名。映画『ナチュラル・ボーン・キラーズ』でも紙アニメのパートが挿入されていたし、絵本を元とした『木を植えた男』は紙アニメとしてだけでなく、アニメ全般の中でも特にすぐれた作品として評価されている。『風の谷のナウシカ』を見た人は分かると思うが、素朴なタッチであるため回想シーンやイメージ画像などに使用するとかなりキマる。『新世紀エヴァンゲリオン』のラスト二話でも、サインペン画の紙アニメが使用されていた。

ちがって柔らかで心地よい質感が表現できるんで、CMなどでもよく使用されてます。これをやる場合のポイントは、あまり色を増やしたり塗りつぶしたりしないこと。色数や塗りつぶし面積が増えると鉛筆画独特の透明感が損なわれちゃうんですよ。

角川アニメ『ボビーに首ったけ』でも鉛筆画の質感を活かしたザクっとしたタッチになってましたね。このあたりがギリギリのラインです。問題点は、セルアニメに比べて手間がかかること。セルだったら素材が透明だから何枚かを重ねあわせて動かす部分だけ描き換えればいいんですけど、鉛筆画の場合は背景まで全部描かなくちゃなりませんからね。そのため背景などが微妙にチラつくんですけど、これがまたいい味出してるんですよ。CMなどにも登場している『スノーマン』なんかがいい例でしょう。一〇年ほど前の作品ですが、全部で二〇分くらい。紙アニメとしては驚異的な長さですね。スタッフが数人というのもすごい。**スタッフロールが一瞬で終わっちゃう**し、懲りたんだかなんなんだか、いまだに次回作が発表されてません（笑）。

この紙アニメというのは、使える幅が広いんですよ。『スノーマン』みたいに絵本的な柔らかさも表現できるし、『ボビーに首ったけ』みたいな「バイクの透明な疾走感、風の雰囲気」にもマッチするんです。音楽のビデオクリップとかでもよく目にしますよね。有名なのはa-haの『take on me』。以前MTVで大ヒットしたやつです。これに触発されて日本の**CM屋たちがパクり**まくったんですけど、たしかにこの兄ちゃんたち、アニメの方が絶対にカッコいいですよね（笑）。

角川映画『ボビーに首ったけ』より

バップ／全12巻・税抜価格各3800円

さらに、ちょっと変わりダネかもしれないけど、『きまぐれオレンジ★ロード』のエンディングなどで使われてたんで、見たことある人もいるんじゃないかと思いますが、「砂アニメ」。信じられないくらいの手間と集中力が要求されるんで、日本でこれやってる人は**四人ぐらいしか**いません。

最後が**「人間アニメ」**。動いてる人間をそのまま撮ったんじゃただの映画ですけど、一コマごとに分割撮影することで、人形アニメのような不思議な動きを表現できます。

とまあ、アニメーションと一口にいっても様々なスタイルがあるわけです。粘土にしろ人形にしろ紙にしろ砂にしろ人間にしろ、あるいはCGにしろ、少しずつ変化していく一フレームごとの映像を作って、それを連続させて「動いてるよう錯覚させる」ものはすべてアニメーションだと思ってください。それくらい大雑把なくくり方をした方が、アニメを豊かに見れますから。

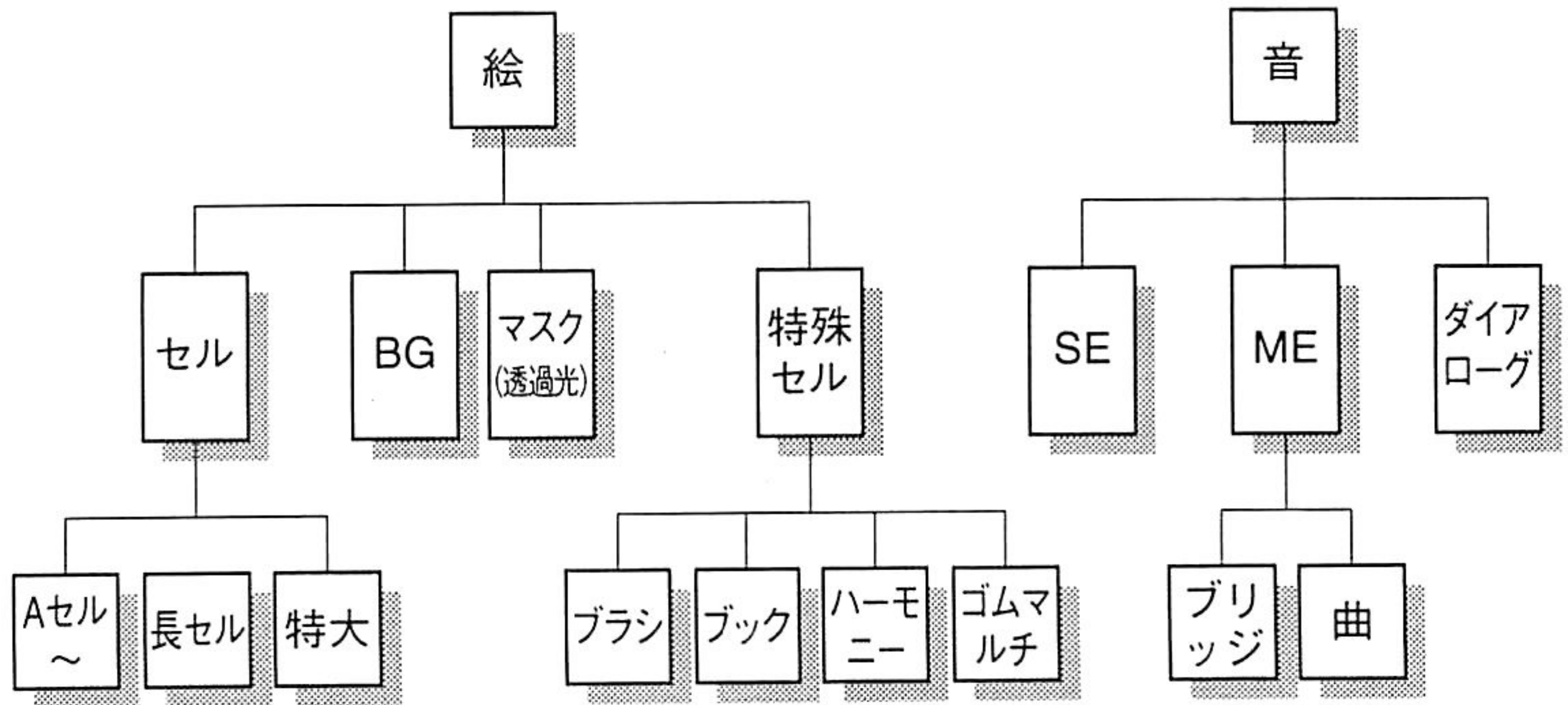
人間アニメ
「ホールズ」のCMで、ジャンプした瞬間の映像を連続させることで人間が空を飛んでいくように見せるものがあったのだが、覚えている人がいるだろうか。アニメーションというよりはパフォーマンスに近いノリであるが、念のため、大昔ドリフの仲本工事がやっていた「コ・マ・送・り・も・で・き・ま・す・よ」のビデオデッキCMは人間アニメではないので注意。古いか？ すまん。

アニメの構造

それではセルアニメ、つまり僕らが普段「アニメ」と呼んでいる映像作品の構造を解析してみましょう(Chart4)。

【Chart4】アニメの構造

絵
セル
Aセル〜
長セル
特大
BG
マスク（透過光）
特殊セル
ブラシ
ブック
ハーモニー
ゴムマルチ

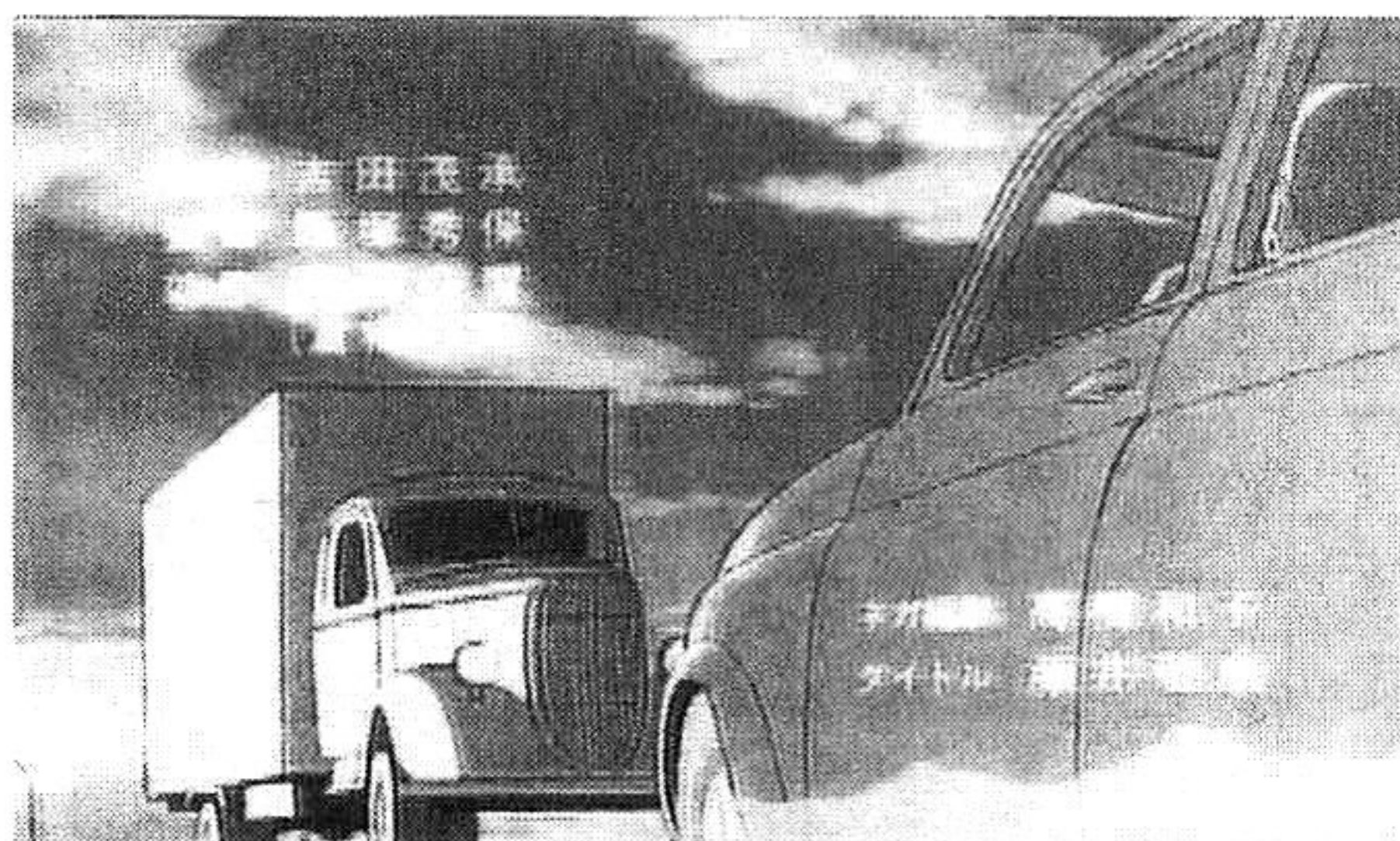
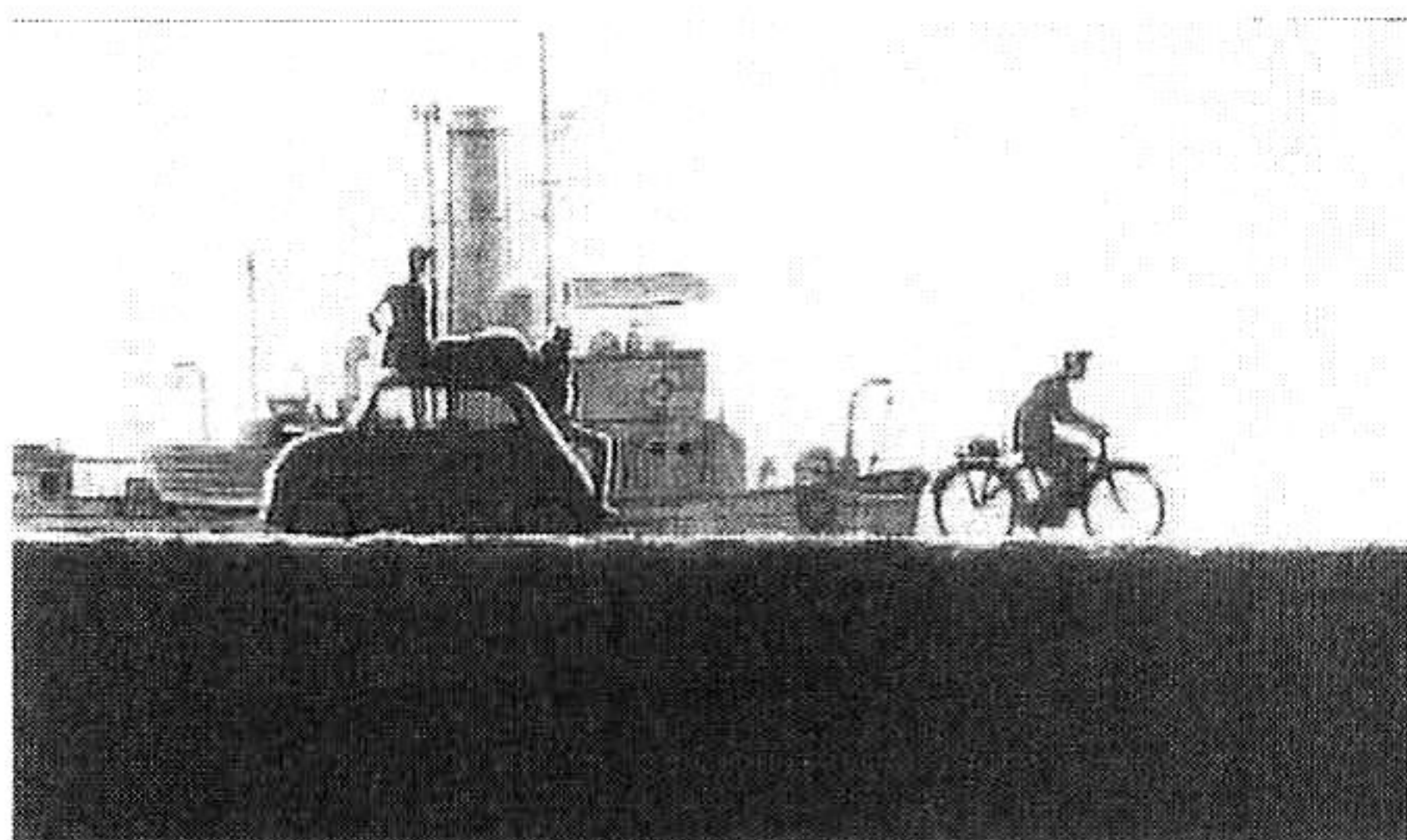
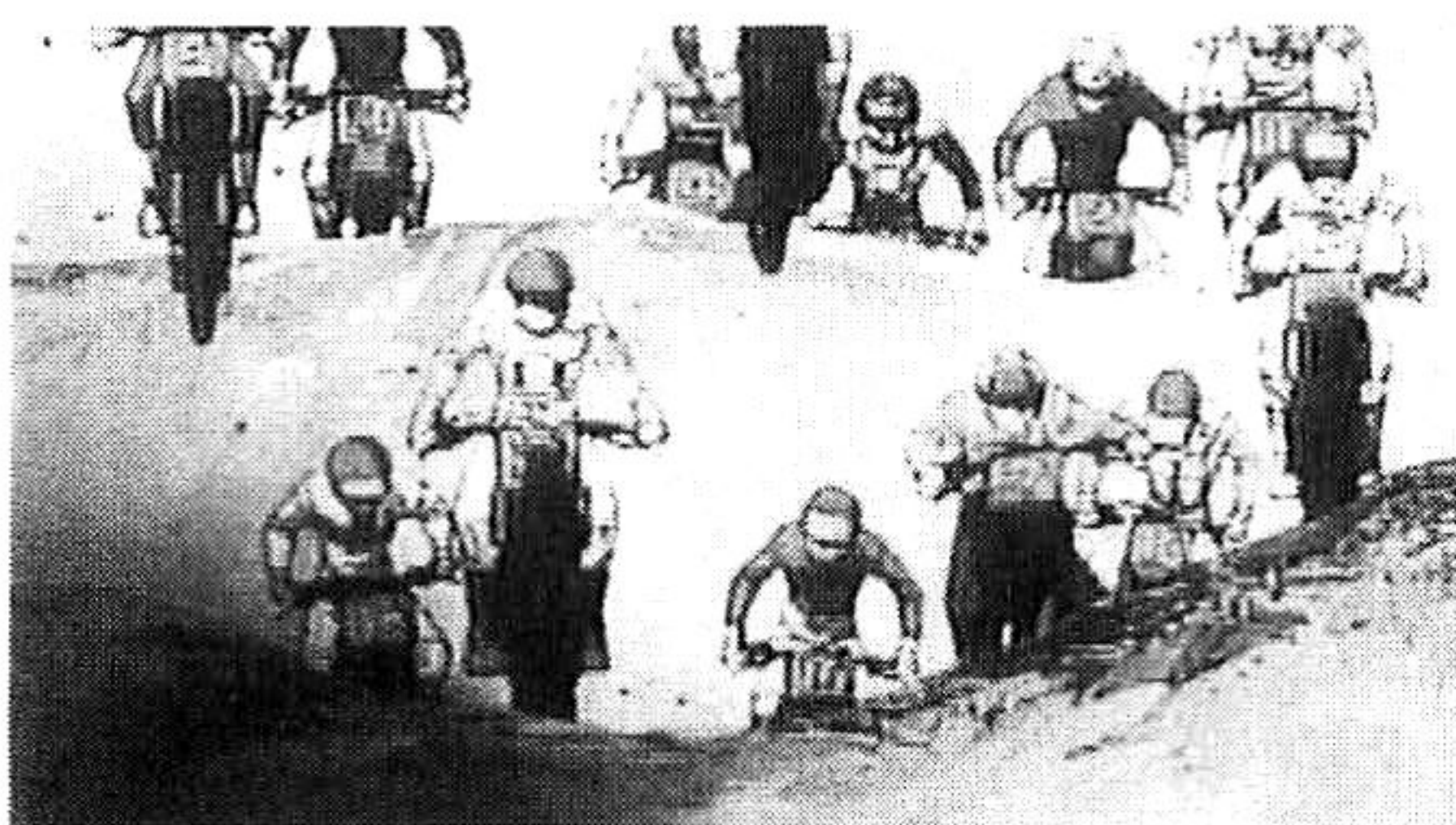
音
SE
ME
ブリッジ
曲
ダイアローグ

　まずごく簡単な分解法として、アニメというのは「絵と音」に分けられますね。さらに絵の方はセル、BG（背景）、マスク（セルの上にもう一枚載せる効果用のもの）、特殊セルの四つに分かれ、音はSE（効果音）、ME（ミュージックエフェクト。BGM）、ダイアローグ（セリフ）の三種に分かれます。ちなみにショックを受けたときに「ガーン！」という感じを表現するような短い曲は「ブリッジ」と呼ぶんでよろしく。冷や汗流すときの「チャララ」とか気合入れるときの**「シャキ〜ン！」**とかも、厳密にはブリッジです。こういう細かいエフェクトというのが実は難しくて、音響さんや効果さんによってそれぞれ得意分野がちがうんですよ。

　この全部を制御し、一つの作品としてくっつける作業のことを、アニメ制作の現場では「ダビング」と呼びます。たとえば『エヴァンゲリオン』の場合、「ビデオ・LDでは第二一話以降を再ダビングします」なんて言ってますけど、あれは「音響バランスを新しいミキシングで再ダビングしますよ」という意味なんですね。

　ではちょっと「絵」の部分を細かく解析してみましょうか。例に出すのは映画『ルパン三世 カリオストロの城』の冒頭部分。動いてるとこを見ると分かりますけど、一番手前に

いるルパンと車は静止したままで、背景だけが動いてます。一番奥では船が進んでますね。これは一枚のセルを進行方向側へ引っ張って表現してるんですよ。中間位置を歩いてる人たちは同じ動きのリピートです。恐ろしく少ない枚数のセルでここまで奥行きのある画面構成ができるんだという、素晴らしい見本ですね。「引っ張り」にしても、船、歩いてる人、自転車の人、犬を連れてる人の速度をバラバラにすることですごくリアルな遠近感が出てるんですよ。

この画面、おそらく作画総枚数は一〇〇枚程度じゃないかと思われます。それだけの枚数でこれだけの動きを演出できるんだから、見事というしかありません。

次もそうですね。一台目のトラックと三台目のトラックは同じセルの使いまわしです。街頭場面の奥へ行くにしたがって細かくなっていくので、なんとなく動いてるように見えるんですよ。バックの雲を垂直に引き上げたりして、観客のパース感覚・遠近感に錯覚を生じさせるわけです。走っていく列車も**一枚セルの「引き」**。次元はピクリとも動きません。ルパンが上半身を動かしますけど、これは上半身だけ作画して、下半身は同じセルを使用。寝袋でつなぎ目を隠してるんですよ。

こういうのを見ると、「カネにもの言わせてセル使いまくればいいってもんじゃな

いんだなあ」と実感してしまうでしょう。必要最低限なだけの動画枚数で、最大限のカッコよさを実現しているという、見事というしかないセンスです。結局「いい画面」を作るのに必要なのは、どういうオブジェクトをどうレイアウトして、どんな速度でどんな方向にどう動かすのかという、画面構成を的確に把握するレイアウト感覚、そして演出能力なわけですね。いやほんとにカッコいいっすよこのオープニング。これだけの仕事をさりげなくやってしまうんだから**宮崎駿は恐ろしい。**

角川映画『ボビーに首ったけ』より

もう一つサンプルを紹介します。『ボビーに首ったけ』から、バイクが疾走するシーンですね。この映画はあまり制作予算もらえなかったんですけど、少ない枚数でカッコよく見せるためのテクニックが随所に使用されています。特にセルを引っ張るテクニックが秀逸なんですよ。一枚絵なのに、いい具合に動きが出てます。これはモトクロスの場面ですけど、走ってるバイクは全部止め絵。重力を計算した動きになっていて、坂を上がるときはゆっくりさせ、下るとき徐々に加速していくという「引き速度の調整」によってリアルさを出してるんですよ。

枚数節約のための苦肉の策だなんて思っちゃいけません。動かさなくて済むということは、一枚当たりのセル作画密度を高められるって

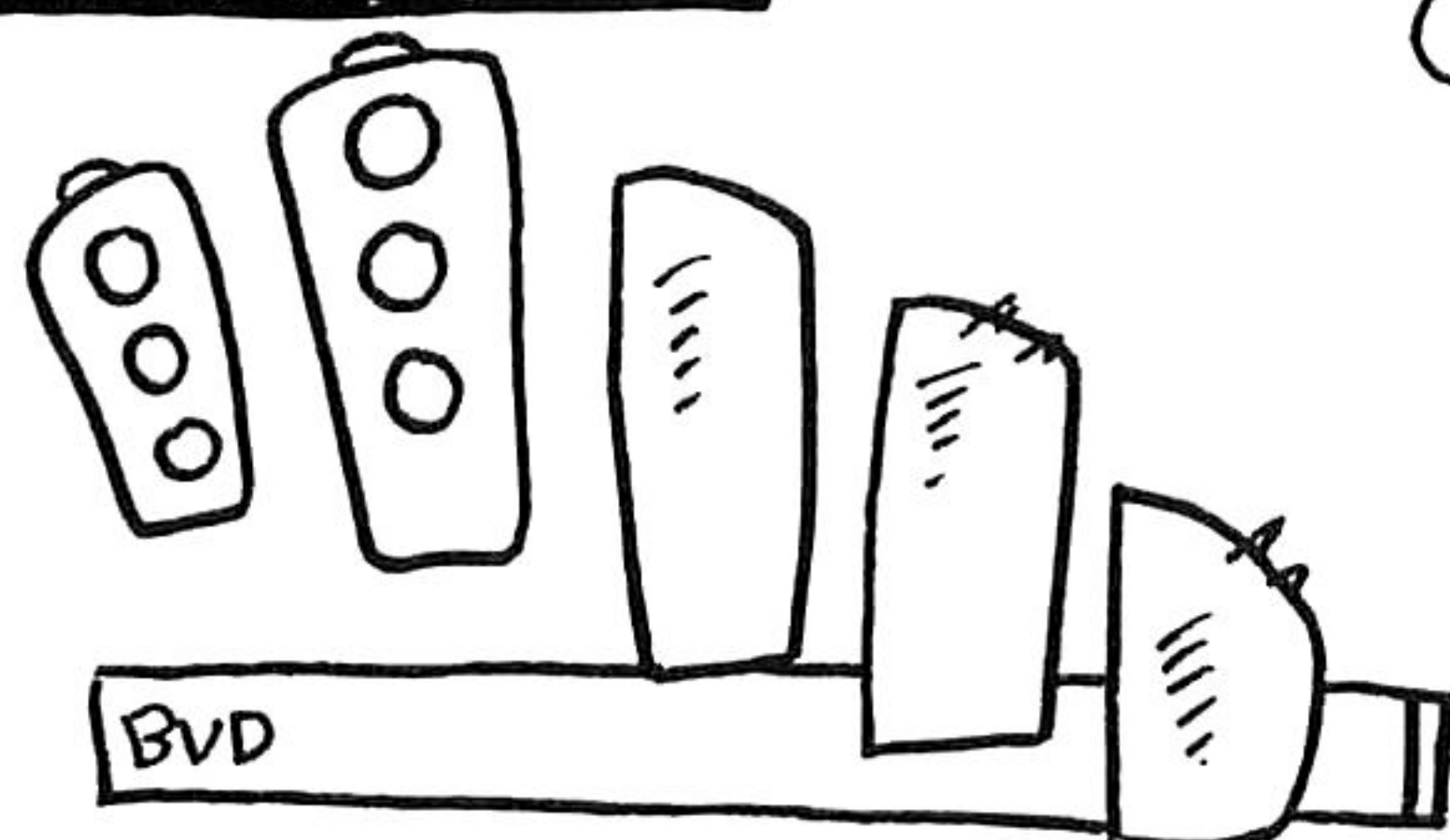
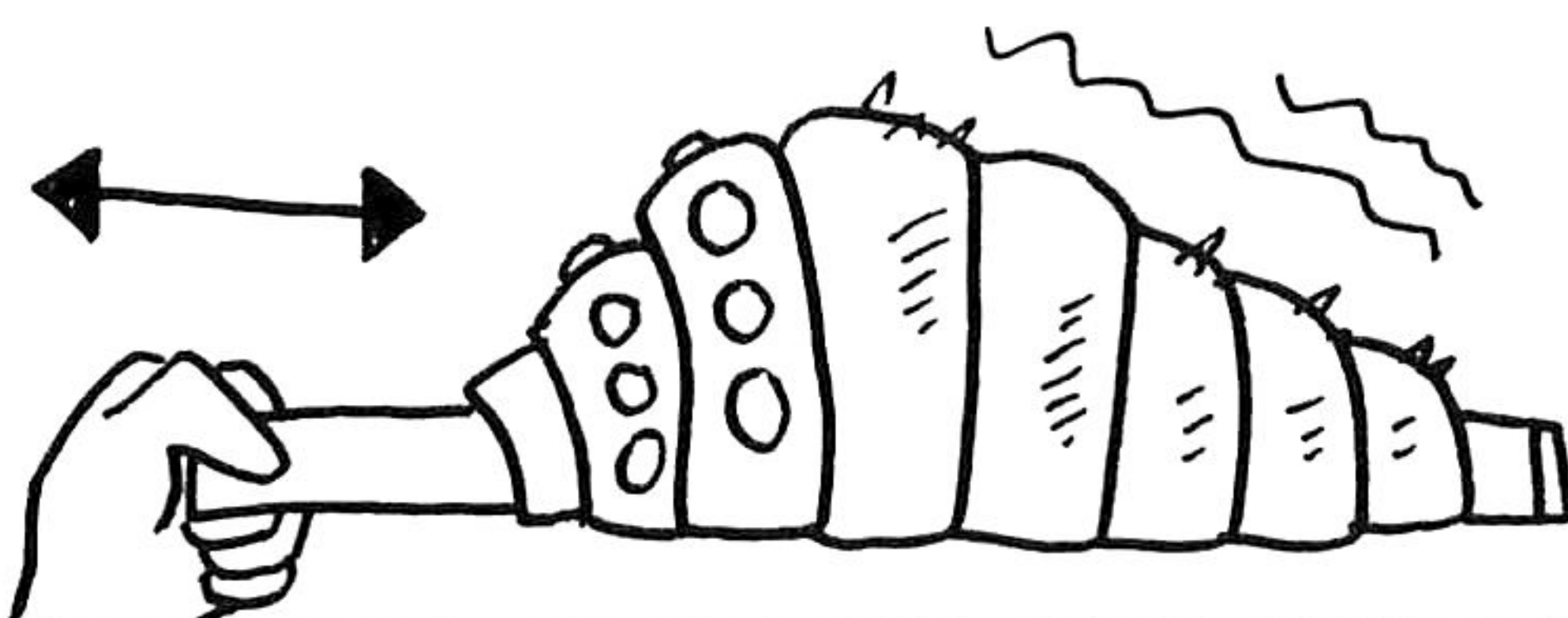
セルの「引き」

群集の作画などで同じセルのリピートを使用するという手法は、オールドアニメの市街地戦闘などでよく用いられていた。逃げ惑う市民がみんな同じ顔というアレである。若いアニメファンの人たちは『機動戦艦ナデシコ』作中の「ゲキガンガー」などを参考にすること（笑）。しかしこのような「コスト節約のための手抜き」だけでなく、セルの「引き」は使い方次第でいくらでもカッコいい画面演出を可能にできる。『カリオストロの城』などはその好例。

ことでもあるんですから。動画でハイレベルな作画を維持するのは手間も予算もかかりますけど、同じセルの引っ張りで済むなら、エフェクト入れたり影増やしたりできるんで、止まっていてもきれいな絵に見えるんです。

こういった「描き込み」には様々な特殊技法が用いられています。たとえば**「透過光」**。画面の一部が光るというあれですね。映画『AKIRA』では、ただ後ろから光を透過させるだけでなく、バイクのテールランプが残像で流れるというテクニックを使用しています。

光ではなく影を表現する特殊技法が**「ハーモニー」**というテクニックで、セルの上にもう一枚影を描き込んだハーモニーセル（別の画材を使用し質感を変えてある）を載せるというものです。『風の谷のナウシカ』作中、王蟲（オーム）が移動する場面ではこれを応用発展させた「ゴムマルチ」という技法が使われていました。普通のハーモニーは動かせませんけど、これは王蟲の各関節をそれぞれ独立したハーモニーで作り、それぞれをゴムでつなぎあわせてあるんですよ。こいつを引っ張ると、いかにも昆虫

透過光
炎や光線などをリアルに表現したり、人物の瞳がキラリと光ったりする場面などでよく使用される、アニメではごく一般的な特殊技術。これもただ光らせればいいというわけではなく、光を浴びているキャラクターの表面に炎の揺れなどを表現するための「照り返し」を入れたりと、演出ポイントは山ほどある。

的な関節動作が表現できるというわけです。しかも重ね合わせによる遠近感や立体感まで出せるんで、一石二鳥ですね。

そして「ブラシ」。エアブラシを使用した吹き付け彩色のことです。透過光が考案された後も、コストが低いのでよく使われていた手法ですね。『ガンダム』のビームサーベルやロボットものの光線などに使用されていました。ちなみに劇場版『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』では富野さんが意地になってしまったのか、ビームサーベルの表現で**「透過光で光らせて、さらにその上からブラシを吹く」という、アニメーターを瀕死に追いやる**わりにはたいして目立たないことをやってます（笑）。富野さん、よほど燃えてたんでしょうね。オタク心を熱くしてくれます（笑）。

アニメーション映画の誕生

もともと映画というのは全部アニメーションみたいなものなんで、「映像を動かしたい」と

いう欲求が元となって、映画誕生以来一〇〇年かけて短編フィルムから長編アニメなどへ分化してきたわけです。

つまり、映画が多様化した背景には「画面のすべてをコントロールしたい」という欲望があったんですよ。でも、ロサンゼルスみたいに年がら年中晴れてる土地は外でいろんな画が撮れるからいいとして、日本のように雨や曇りの多い土地では外で自由に撮るのは難しいし、それに**「かったるいから外へ出たくない。インドアでやりたい」**という欲望がありますよね(笑)。だから日本みたいな土地で映像表現やるならアニメの方が向いてますよね。

外で実際のモノを撮った方がお手軽というわけではありません。テリー・ギリアムという監督は「直径二メートルの目玉が砂漠の上を地平線までぎっしり埋め尽くしている画が欲しい!」って**予算何億**も組んじゃったんですけど、そういう画面作りたい人はアニメやった方がいいでしょう。

それに、アニメってやろうと思えば安く作れるんですよ。実写の場合でも、派手なSFXスペクタクルは別として低予算の日常劇みたいなのはかなり安く撮れますけど、**「スペクタクル大作を安価で**

ハーモニー
最近のアニメではセルの色数を増やして陰影を表現する傾向にあるが、『ガンバの冒険』や『宝島』などでは、セルの上にもう一枚、油性サインペンなどで影を描き込んだものを載せる「ハーモニー処理」が使用されていた。質感差が生み出す重厚な陰影感は、セルの色彩とは一味ちがった迫力を醸し出す。また『ベルサイユのばら』や『あしたのジョー』、『家なき子』などでは、キメの場面がセルから止め絵のハーモニーへ変化していくという演出がなされていた。この劇画的な演出方法を考案したのは出崎統。

アニメは低予算で作れる
そうはいっても岡田はGAINAX処女作である劇場アニメ『王立宇宙軍　オネアミスの翼』の制作にあたって、バンダイから八億円もの制作費を捻出させていたりするからすごいといえばすごい。ついこの間まで『DAICONフィルム』のような自主制作アニメを作っていた二〇代半ば(当時)のアニメーター集団が、坂本龍一を作曲家に迎えるわハリウッド先行公開だわというとんでもない偉業をやらかしたのだから、これは当然、アニメ界だけでなく実写の自主制作映画を撮っているような人々も含め、多くの映画屋たちに多大なる衝撃を与えることとなった。

制作できる」というのは、アニメならではの特性です。最低ラインの予算として二時間作品なら七〇〇〇万円から制作できますし、友達に作画や音楽頼んだり口パクでダイアローグばっかりで**「ゼーレの紋章は……」**なんて言ってる作りにすれば五〇万円でも制作可能でしょう。

というより、いくらカネかけようと思っても二〇億以上はかからないんですよ。宮崎さんの『もののけ姫』も予算二〇億でした。監督の完璧主義が裏目に出て延々リテイクが繰り返されるという事態も、あまり発生しません。これが実写だったら、黒澤明みたいに**夕日にNG**出したり、チャップリンみたいにラストシーンにリテイク出しまくって制作が**四百数十日遅れる**なんてこともあるんですけど、アニメでそんなことしたらスタッフが皆逃げちゃうんで、あまりムチャ出さずにある程度のところで妥協ポイントを迎えてしまうんです。

フルアニメーションとリミテッドアニメーション

ちょっと話が戻りますけど、フルアニメとリミテッドアニメのちがいについて、もう少し補足しておきます。

代表的なフルアニメーション作品はさっき紹介したディズニーの『白雪姫』だとか、他には同じくディズニー作品である『ファンタジア』、それとフランスアニメの『やぶにらみの暴君』といったところでしょうか。とにかくまあ、グネグネと動く動く。

これに対して、リミテッドアニメーションというのは『愛天使ウェディングピーチ』など、僕らが日頃テレビやOVAで見てる作品ですね。

たとえば「人物がドアを開けて室内に入ってくる」なんていう場面だと、フルアニメの場合はすべての動作や背景などを動かすわけですけど、リミテッドアニメの場合は「ドアが開く」→「バストシ

ヨットのキャラクターが引きセルで入ってくる」→「ドアを閉める手は見せずに、ドアの動きと効果音だけで、後ろ手に閉めたように表現」という具合になるわけです。これだと人物は一枚作画で済みますし、後はドアだけ動かせばいいから枚数が節約できるでしょう。しかしリミテッドだからといってただやたらに枚数節約しまくっているというわけではありませんし、フルアニメだから停止部分があっちゃダメだというわけでもありません。

　グリグリ動かせばそれでフルアニメになるというわけじゃないんですけど、**ときどき誤解する人がいる**わけです。「秒間二四コマ作画」の意味をカンちがいした悪例というのが、手塚治虫の劇場アニメ『火の鳥2772　愛のコスモゾーン』（笑）。手塚さんはリミテッドとフルの意味をカンちがいしてしまって、**「とにかく二四コマで作画すればいいんだな」**と、止まってる部分もフル作画しちゃったんですよ。静止部分を一枚絵で済ますことには枚数

節約の他にも「絵のブレや動きをなくして一定状態のままポーズする」という目的があるんですけど、本来止めておくべき部分まで一枚一枚フルで作画しちゃったもんだから、よく見ると**立ち止まってる人物とかが微妙に震えてるんです、プルプルと**（大笑）。いやあ、素晴らしいムダ遣いっすよね。『火の鳥２７７２』は制作が進行するにつれて予算規模が縮小されたらしく、前半パートをクリアしたあたりで台所事情が限界に達してしまい、途中からリミテッドアニメに戻ってしまったという、なんとも奇妙な作品でした。

貧乏への道

日本のアニメはみんなリミテッドなんじゃないかと思った方もいるでしょうけど、わが国にもちゃんとフルアニメ作品が存在します。東映フルアニメと呼ばれていた『太陽の王子　ホルスの大冒険』がそれですね。

ただしフルアニメといっても、これ、秒間二四コマではなく一二コマの作画なんです。どことなく動きがぎくしゃくして見えるのはそのせいです。ディズニーが『ファンタジア』に豊富な予算をつぎ込んでいるのに対し、当時東映アニメにいた宮崎さんや高畑さんたちが**「秒間一二コマのアニメでも観客に感動を与えられるんだ」**と意気込んで、途中で労働運動起こしながらも二年間かけて作ったのが『太陽の王子　ホルスの大冒険』でした。

その時期に手塚治虫がダンピングを行ったんですね。当時テレビアニメの制作費は三〇分もので二二〇万円必要とされていたんですけど、手塚さんは「うちなら五五万円で作れます」と、ものすごい価格破壊を行ったんです。それでできたのがテレビアニメ第一号の『鉄腕アトム』。どうやって制作費を下げたのかというと、秒間八コマ作画という、すさまじい枚数節約をしてるんです。このあたり

から**日本のアニメーション作品は動かなくなりました。**

手塚さんもマズいことやってくれましたよね。ダンピングがなんでいけないかっていうと、企業間の健全な競争を阻害してしまうからなんですよ。たとえば大企業Aと零細企業Bがあったとしますよね。資本力ではA社の方がすぐれてるけど、B社は若くてほんとうにアニメ好きな人たちが集まって技術力が高いと、そんな感じだとしましょう。で、A社としては零細ながらも高い技術力のあるB社に潰れてもらった方が都合がよいので、いろいろ工作するわけです。本来なら二〇〇万の制作費がかかる作品を、「うちなら五〇万円で作れるからおトクですよ」と宣伝して、それでB社が潰れると今度はそこのスタッフを吸収して、仕事も人材も独占。その後で徐々に値段を吊り上げ、採算を合わせるわけですよ。

手塚治虫がやったのはこれと同じことなんです。そのため、『アトム』の後に作られた『8マン（エイト）』や『狼少年ケン』なども大体五〇万円前後で制作されるようになってしまいました。ほんとうは二〇〇万かかるんだからどこかで採算合わせておかないとヤバいってんで、そういった事情から日本アニメの業界に、**玩具メーカーへ商品化権を売り込んで儲ける**というシステムが定着してしまったんです。

ちなみに本格的な意味での「アニメの商品化」は『マジンガーZ』から始まったといわれています。『マジンガーZ』などとは逆の**「商品企画先行型のアニメ」**なんていうシロモノもありました。商品先行型の顕著な例というのが、実は『機動戦士ガンダム』なんですよ。あれは最初、**クローバーという玩具メーカーから超合金ロボット**の企画があって、その販売戦略用にテレビアニメが制作されたんです。ただしこの超合金ガンダムというのがまた、あまりにもひどい出来でして、まったく売れなかったんですよ。クローバー社はその後倒産してしまいました（笑）。で、代わりに商品化権

を買い取ってあのガンプラブームを巻き起こしたのがバンダイというわけです。
また、最近では玩具だけでなく声優さんを「商品・ウリ」としているアニメもあって、**「声優人気先行型アニメ」**なんてのもよく見かけるようになりました。

クローバー社のガンダム
懐かし系オモチャのコレクターたちも、口をそろえて「できるなら忘れたいヘッポコアイテム」と酷評するほどの、とんでもないシロモノである。一応アニメ通りにAパーツ・Bパーツの分離やコアファイターの変形ギミックは再現されているのだが、カラーリングは白だったり銀メッキだったりでちぐはぐしてるわ、ビームサーベルは黄色い軟質樹脂製で出来の悪い竹刀みたいだわ、相当数の子供たちを失意のどん底へ叩き落としたのではないかと思われる。しかもガンダム単体だけでなく、後にGアーマーセット(やはり最悪の出来)まで発売していたのだからやりきれない。

アニメーション評論

現在のアニメーションに対するマトモな評論というのは、ほとんど存在していません。映像系の芸術評論家たちは東ヨーロッパなどから発表されているクレイアニメ、砂アニメ、紙アニメ、人形アニメしか「アートだよね」とみなしていませんし、『トムとジェリー』のようなカートゥーンにしても、ポップアートの人たちが「ひょっとしたらアートだよね」とやや注目しているにすぎず、あのディズニーですら、大衆芸能として「ギリギリのラインでアートかもしれないよね」程度の評価しかされていません。
で、ディズニーの下に日本のアニメがあるんですけど、リミテッドだしダンピングだしといった理由がありまして、なかなか**マトモなアートとしては認識されてない**んですよ。最近になって『キネマ旬報』がアニメ評論を載せたりするようになりましたけど、これは単純に発行部数が五倍に伸びるからという理由ですよね(笑)。だから低俗なロボットアニメとか美少女ものとかは評論してもらえないんです。『怪盗セイント・テール』なんて**もってのほか**(大笑)。
こういう話をしてると低俗なアニメはダメでアートっぽいのがいいんだみたいな感じもしますが、

ところが現状としては逆なんですよね。アートっぽくないアニメの方が逆にウケてます。

たとえばヴァージン・メガストアというCD・ビデオのショップがあるでしょう。あそこの海外店舗の話なんですけど、店内に「アニメ」のブースが「カートゥーン」や「アニメーション」とは別に設置されていて、しかもかなりデカいフロア面積を取ってるんですね。ちなみに「カートゥーン」のブースに並んでるのはハンナ・バーベラとか『バットマン』とかで、「アニメーション」ブースに置いてあるのが東ヨーロッパ製芸術アニメとかディズニー。それらよりもデカいブースを取って、「アニメ」の棚に日本アニメが並べられて、『ロボテック』（『マクロス』の海外輸出版用タイトル）だとか『天地無用！ 魎皇鬼』だとか、『プロジェクトA子』までありますよ、渋いでしょ（大笑）。『うる星やつら』も『遊人』もありますし、『マクロスプラス』も『AKIRA』も『銀河英雄伝説』もあります。『ジャイアントロボ外伝・裸足の銀鈴』まであります（大笑）。

ご存じのようにこれらは以前**「ジャパニメーション」**と呼ばれていたんですが、スペルの頭が「JAP」となっていて、読み方によっては「ジャップのアニメーション」という人種差別的な呼称に見られてしまうんですね。それで人種差別の団体から抗議がきてしまって、「アニメ」に呼称変更したんです。だいたい、僕ら日本人は誰も「ジャパニメーション」なんて呼び方していないでしょう。**世界で一番カッコいい日本人は「アニメ」と呼んでます。**それで海外での呼称が「アニメ」で統一されたんですね。

ジャパニメーション
OVA『マクロスプラス』のビデオ巻末に収録されていた「海外版英語吹き替えヴァージョン」のCMや、WOWOWでの映画『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』放映告知などが、おそらくは「ジャパニメーション」という呼称が使用された国内最後の例ではないかと思われる。海外では現在「アニメ」の方が浸透しており、その定着度はインターネットの検索エンジン「YAHOO! USA」でキーワードに「Anime」と入力してみれば実感できる。

アニメがメジャーになった理由

なんで**リミテッドでチープ**な「アニメ」がメジャーになれたんでしょうか？ウケる理由はなにか、日本の「アニメ」の一体なにが面白いのかを海外のアニメファンに質問してみると「絵がきれいでストーリーが素晴らしい」という回答が一番多いんですよ。**止め絵がすごくきれい**だと言います。動いてるところよりも一枚絵や描き下ろしセル画など、止まっているものの方が人気高いようです。あとキャラクターが美しい、これまで見たことのないような美があるなんて評価もよく耳にしますね。海外のアニメファンは『**美少女戦士セーラームーン**』**シリーズを見て「他のメディアでは絶対に見られない美だ！」**なんて感動するわけです。

ストーリーの魅力についてては、手加減のなさがポイントになってるようです。正義の味方も死ぬし、ストーリーは何話も続くし。向こうのアニメーションというのは企画段階で全何話って決められないんです。ヒットすれば何十回でも延長されるし、コケれば五回一〇回で打ち切られてしまう。だから、向こうで放映する場合には第一話も最終回もない方がいいんですよ。とにかくなんの前提もなしにポンとキャラクターが出てきて活躍するようなタイプがウケるんです。第一話で少年がロボットに乗れとか言われて**「逃げちゃダメだ」と悩んだりしたらいけません**（大爆笑）。向こうでは、いきなり敵が出てきてロボットに乗って戦って、それで勝利して万歳よかったねなんて作品が求められてるんです。その結果、向こうのアニメは子供向け作品ばかりになってしまいました。

ところが、日本のアニメというのはちがうわけです。この理由というか背景はですね、講義に集まってる皆さんが生まれるよりちょっと前、六〇年代に安保闘争というのがありまして、このとき政治運動に参加して就職活動しなかった人たちが、ポルノ映画界やアニメ界にたくさん流れ込んできて、

それで**子供向けアニメの中に政治とか人間とか陰鬱なテーマを盛り込む**ようになっちゃったんです。日本独特の「変な文化」としてのアニメはこうやって誕生したんです。

それ以降の日本アニメというのはご存じのように、子供向けであるにもかかわらず、クライマックスで人間の業が出てきたり、ニュータイプやら因果地平やら小難しい単語が続出するようになっちゃったんですよ（笑）。ほんとに、これって日本アニメだけの特徴ですね。

日本のアニメは「子供向けである・子供が見る」間口の広い内容なのに、クライマックスに行くと走ってしまうわけです。**ニュータイプは人の革新であるだとかイデが発動して因果地平へ旅立ったりだとか、あと「おめでとう」だとか**（大爆笑）。

つまりこういった部分が、向こうの人たちがいう**「手加減のないストーリー」**なわけです。『セーラームーン』にしても、ちびうさの友達だったほたるが実は地球を滅ぼすセーラーサターンだったなんて、そんなクライマックス、アメリカじゃ絶対に出てきません。

それとヴィジュアル的な部分での「これまでに経験したことのない美」といった評価についてなんですが、西洋人の考える「美」というのは、セリフがなくてずっと動いてるような「動の美」が多いんですよ。バレエにしても然り、シンクロナイズドスイミングにしても然り。動きによる美の表現を追求してるんですね。だから画面を止めて見た場合、ディズニーのキャラクターって案外不細工なわけですよ。動いてるとなんかカッコいいんですけど。

それに対して日本の基本的な「美」は、能とか狂言とかのような「静の美」ですよね。動いているときよりも静止している状態、動きと動きの「間」がカッコいいという感覚でしょう。まんがもそうです。向こうの人たちが映画を好むわりにまんがはあまり読まないというのも、静止画を美しく感じないからです。

日本人ってアニメでもビデオを止めて鑑賞したりしますからね。**静止させたときにピタッとキマる画面、**そういう美が追求されてるんですよ。

まとめ

日本アニメというのは元来、映像芸術としても大衆娯楽としてもバカにされてきたジャンルでした。誕生したときはアニメはれっきとしたアートだったのに、ディズニーのような商業アニメが誕生し、その下層カテゴリーとしてリミテッドアニメ、つまり『トムとジェリー』や『ホルス』などの作品が「カートゥーン」とやや軽んじるような呼ばれ方をされ、さらにその下に日本独自のものとして、われわれが「こういうのが普通のアニメなんだ」と思っているテレビアニメが誕生したわけです。『あらいぐまラスカル』程度がギリギリ「枚数は少ないけど頑張ればアニメになるよ」というラインでしたね。で、テレビアニメの中でもロボットものの下に美少女ものが、もっと下に『レモンエンジェル』や、『くりぃむレモン』みたいな一八禁アニメがある、という**階層化**がなされていたわけです。

ところがふと気がついて現状を見てみると、逆転現象が起こってるんですよ。『スタジオヴォイス』あたりでジャパニメーション特集とかやってましたけど、そういうメディアで扱えるのは『攻殻機動隊』とか大友克洋の『MEM-

見栄えのいいアニメ
『スタジオヴォイス』などの「ちょっとアートとかかじってる系」の読者をターゲットとするメディアにおけるアニメ記事を読み比べてみると、面白い事実に気づくはず。「誌面に掲載しても恥ずかしくないアニメ」として認識されている（らしい）作品に共通しているのは、画面の色調なのである。全体にダークな色彩設定がなされている『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』、落ち着いたアースカラー系の中間色を多用した『MEMORIES』など。ここ数年、アートっぽいノリのヴィジュアル系雑誌はシックな色彩による紙面デザインがなされたものが主流となっているので、どうしたって髪の毛ピンクやらライトグリーンやらのモロにアニメ絵な女の子キャラとはなじまないのだ。

ORIES』とか、それなりに**見栄えのいいもの**ばかりですね。

でも実は、向こうの人たちに「いま一番ハマってる日本アニメはなんですか?」なんて聞くと、すっごい力強い笑顔で**「レイアース!」**と答えが返ってくるんですよ(笑)。

T O D A I
O T A K U
K O Z A

第三講

アニメ各論

エフェクトアニメ進化論

GUEST

ロト

パソコン通信の世界では「ロト」というハンドル名で知られている。
氷川竜介さんは、アニメ仙人みたいな人だ。日本アニメに関して、書物が出版され始めた一九七〇年代後半頃から、ずっとオタクとして第一線を走ってきた。まず、持っている資料がハンパじゃない。市販されている書籍や『アニメージュ』の全バックナンバー（つまり二〇年分）なんて当たり前。先日、氷川さんがTVアニメ『無敵超人ザンボット3』の研究書を出した時は驚いた。セル画はもちろん、原画も動画も、自分のコレクションからザクザク掘り出してきたのだ。『ザンボット3』放映の時、アニメ誌で誌面を構成するために入手した資料を二〇年後の今まで丁寧に保存していたのだ。結局、その単行本は、版権元から設定資料以外何一つ借りずにできあがってしまった。

氷川さんは、ほんとは特撮マニアなのだが、僕にとってはアニメの師匠だ。アニメの基本的な見方を僕に教えてくれた恩人である。先著『オタク学入門』にも氷川さんからのウケウリが多数、混ざっている。金田伊功から始まったエフェクトアニメの歴史の話をすると、ビデオを編集して、さっと作ってしまえる。もちろん、どのビデオのどこに、どんなエフェクトが入っていたか、全部頭に入っているからできる離れ業だ。

氷川さんのアニメの見方は、理系的だ。見たアニメは、氷川さんの頭の中で、進化系統樹のように整理されている。アニメ自身も進化するし、アニメーター一人一人も、進化する。さっき言った、エフェクトなどの手法や表現方法も、わずか一〇年でめまぐるしく進化する。そういった大きな進化の流れの中でも、それぞれの人の、独特のテイストが守られたりもする。

こういう話を聞きたいと思ってお呼びした。

でも、講義の中で氷川さんがフル出力で話すと、僕もついていけなくなるので、今回の話はごく基礎的な段階で留めていただいた。それですら、コレである。

岡田　本日のゲストは、アニメ研究家のロトさんです。今日は、この講義のためにロトさんが編集してくれたＶＴＲを見ながら、日本のアニメの進化、とくに「エフェクトアニメの進化」についてお話ししていただきます。

＊

ロト（氷川竜介）　そもそも日本のアニメというのは、限られた時間と予算の中でいかに表現をふくらませるか、という部分で工夫し、発展してきました。それがエフェクトアニメという分野で、日本独特の表現方法を生み出しました。そして、『宇宙戦艦ヤマト』から始まったアニメブームのときに、ついに金田伊功という突出したアニメーターが出現します。ここでは彼の仕事と、金田アニメがその後の作品とアニメーターにどんな影響を与えたかを検証していきたいと思います。

＊

〈ＶＴＲ字幕〉エフェクトアニメとは、ディズニーによって規定された用語。ディズニーでは、キャラクターを作画する班とは別に、嵐、火事などの自然現象を作画するエフェクトチームが立てられていた。日本のアニメでは、エフェクトアニメが独自の進化をたどってスペクタクル化した。すなわち、「アニメによるＳＦＸ」である。そのエフェクト作画の分野で、アクション・画面構成において日本独自のものを生み出したアニメーターが、金田伊功である。彼にスポットを当てて、八〇年代後半までの日本アニメが進化する過程を追った。

■第一世代・金田伊功以前の世代

ロト　まずは、東映劇場映画の作品を見てください。一九六三年作品『わんぱく王子の大蛇退治』です。作画は、ご存じ大塚康生と月岡貞夫。この作品は、エフェクトがちりばめられた、最初のスペクタクル作品といっていいでしょう。オロチが体の色を変化させながら火炎を吐き、火が地面をなめていく表現が秀逸。主人公が馬に乗って空を駆け巡るシーンも、空間の奥行きとスピード感がしっかり表現されています。

＊

次は、一九六九年作品『空とぶゆうれい船』。いまや大監督の宮崎駿がアニメーター時代の作品です。日常風景をまず描き、そこに突然、侵入してくる戦車と敵ロボット。その対比がものすごい恐怖感を演出してますね。この作品は、とにかく描き込みが緻密で、宮崎さんらしいリアルな画面構成が見られます。ロボットが壊したビルの破片❶も、一個一個ていねいに描かれていたり、戦車にしても動きとはまったく関係ないのに、装甲板に打たれたビスまでていねいに描いている。戦車マニアも納得！の画面❷です。余談ですが、宮崎さんは、街

❶『空とぶゆうれい船』(69年劇場作品)／破片の飛び散り方、大きさ、形がすべて違う。写真協力：東映株式会社

❷『空とぶゆうれい船』／マニアなら一目で形式も分かってしまう描き込み。写真協力：東映株式会社

なかに戦車がやってきて車を踏みつぶしていくシーンを、後に、『テレビ版　新ルパン三世』の最終回でもやってるんですよ。一度やったことは忘れられないんでしょうね（笑）。
こちらは特撮ですが、一九六四年の東宝映画『三大怪獣・地球最大の決戦』。当時、宇宙怪獣キングギドラが、三つの首からバラバラに放つ光線と破壊のイメージは衝撃的でした。キングギドラが誕生するシーンも、実際の爆発の映像を、上下逆さまにして、さらに別の爆発の映像を後からいくつも重ねるなど、実写でありながらアニメ的技法を駆使しています。
これらの作品群が、金田さんの作画方法、表現方法などに影響を与えたと思うんです。金田さんはハッキリとはおっしゃってはいませんが、インタビューなどで、「こんな作品が好きだった」と言ってますので、あえて第一世代としてまとめてみました。

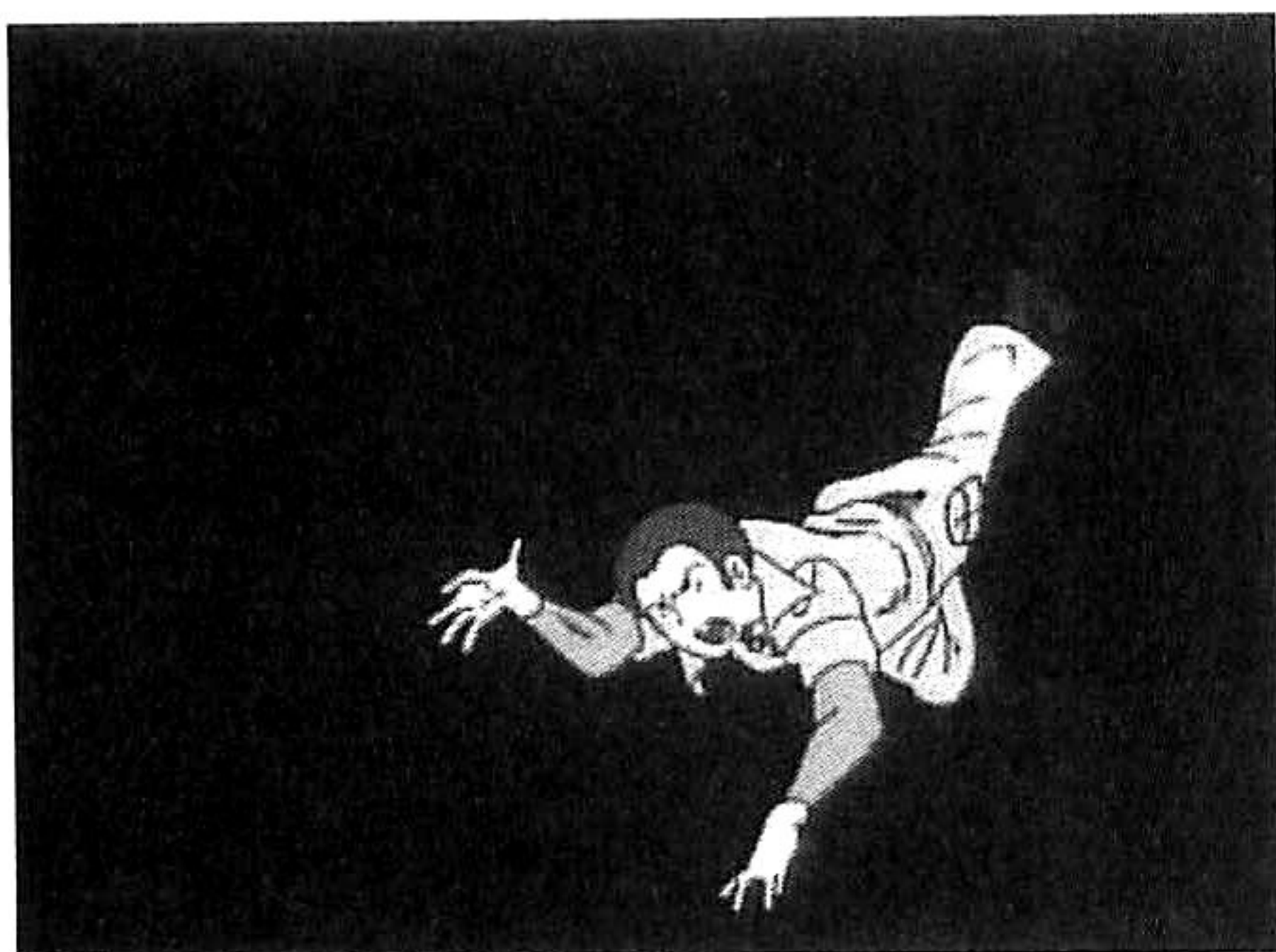
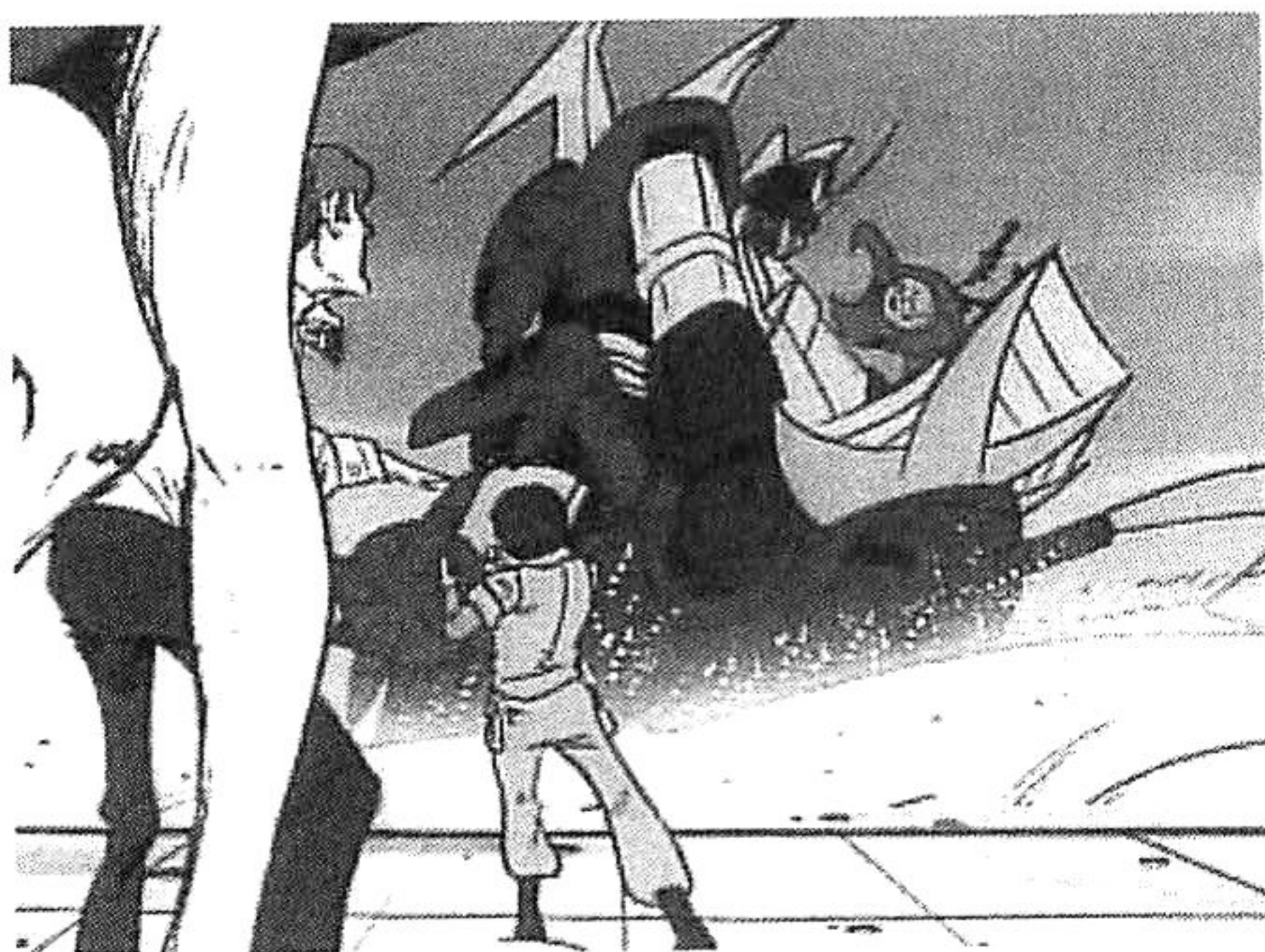
＊

〈VTR字幕〉東映長編漫画映画や東宝特撮映画の破壊シーン、アクションシーンに魅せられて、アニメの作り手になった若手たちが出現した。なかでもその旗手は金田伊功だ。彼は、作画監督より目立った最初のアニメーターである。

＊

■第二世代・金田伊功の登場

ロト　金田さんが作画に入った回は、明らかに他の回とはちがうというのが、当時のアニメファンにもハッキリとわかりましたね。たとえば、トリッキーなアクションや極端なパース、爆発や光線のエフェクトなどが派手で、なおかつ独特で新鮮でした。私は快感すら覚えました（笑）。
岡田　いい意味で、変でしたよね（笑）。
ロト　そう、変（笑）。**止め絵だと変なんだけど、動くとカッコいい**し、スピード感もある。画

面以外の空間を存分に感じさせる、独特の画面演出でした。
●『無敵超人ザンボット3』第五話の戦闘シーン
岡田　こうして見ると、やっぱ変だなあ。立ってる人が垂直じゃないし、手の形❸だって普通はそんな格好しないでしょ。なんでこんな表現を始めたんでしょうかねえ。
ロト　本人に聞いてくださいよ、本人に（笑）。ロボットのポーズ❹も構図が決まってるんです。
岡田　でも俺、ちょっとオーバーだと思う。
ロト　身長五〇メートルのロボットですからこれくらいでないと。

❸『無敵超人ザンボット３』（77年10月〜78年3月名古屋テレビ系放映）／デッサンを学んだ人には理解不能のポーズが多い。©サンライズ・創通エージェンシー

❹『無敵超人ザンボット３』／50メートルの巨大ロボットと人間を同画面で描くと、こうなる。©サンライズ・創通エージェンシー

岡田　ザンボットって五〇メートルなんですか。一〇〇メートル超えたロボットって、作画のときスゴイ困りますよ。だって、東京タワーのちょっと小さいのが歩いてるようなもんでしょ。取り返しつかないですよね（笑）。
ロト　科学的に考えると描写するのは難しいでしょうね。『ザンボ

ット3』の頃は、メカも鉛筆の腹でなぞったりして、汚しの表現が結構あったんですよ。今は死滅しちゃって迫力が減りましたね。

岡田　今のアニメは、全部清潔になりましたね。こういう汚しっぽい線は目立たなくなって。

●『超電磁マシーンボルテスV』オープニング

岡田　このオープニングは全編、金田さんの作画なんですか。

ロト　いや、七割ぐらいですかね。

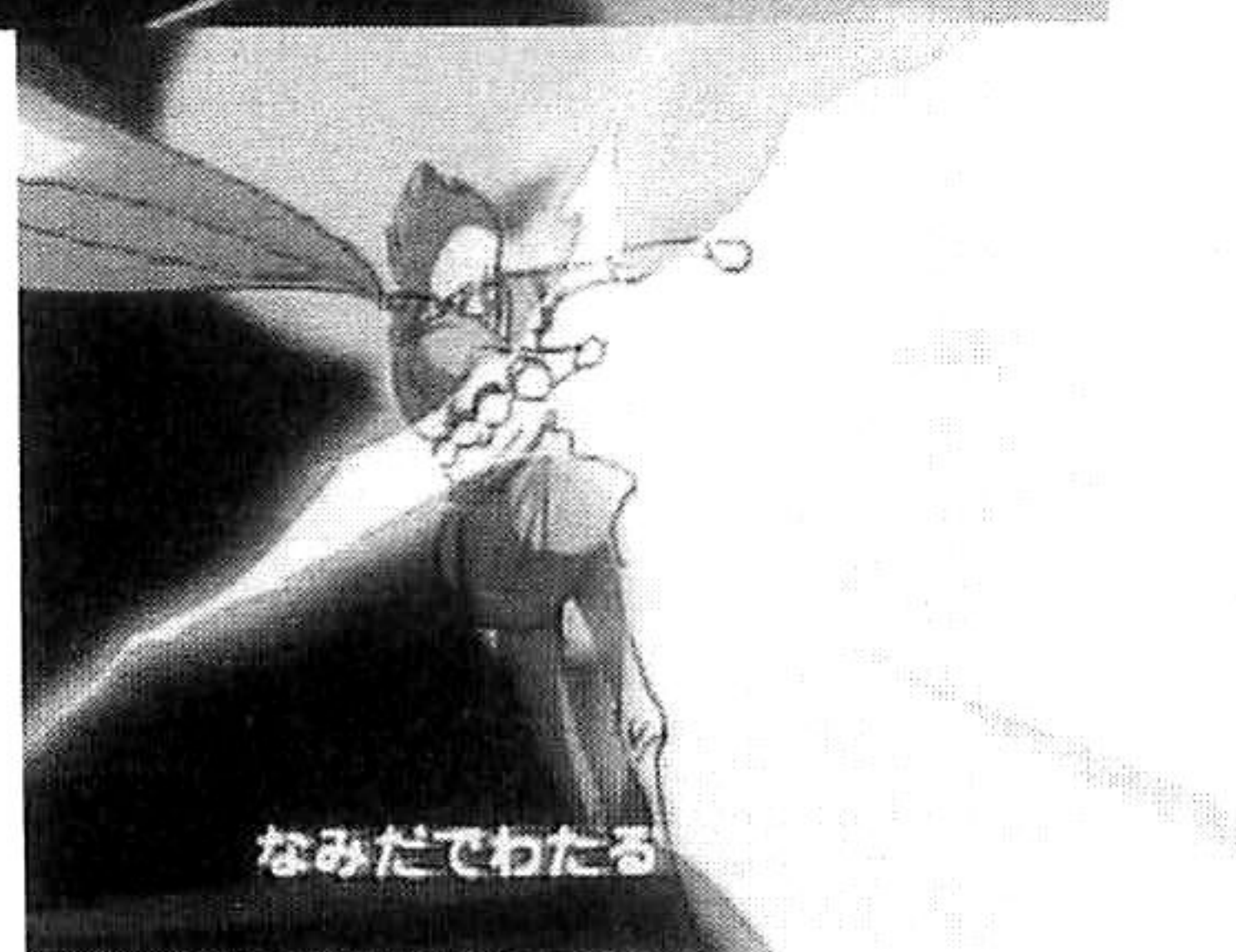
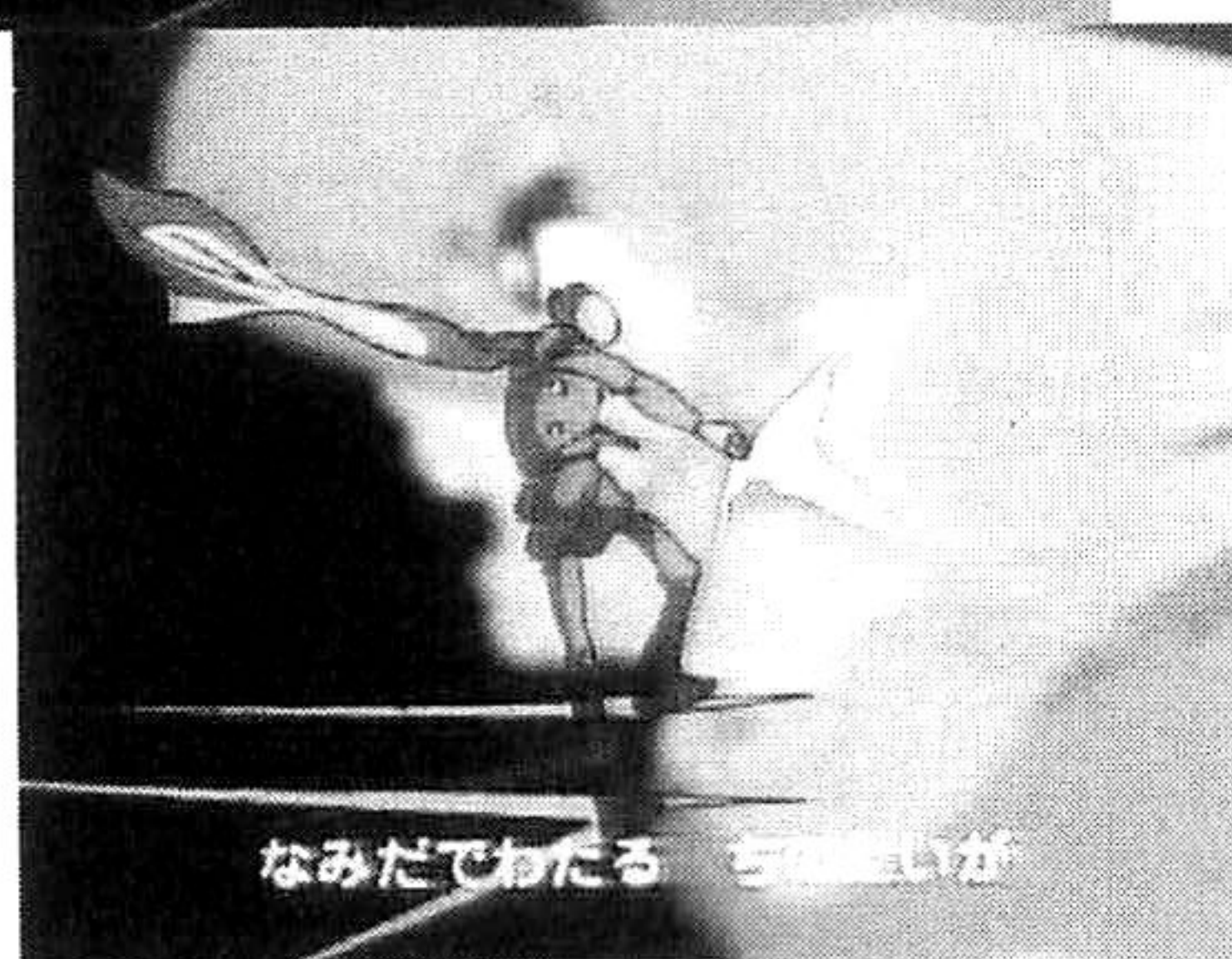
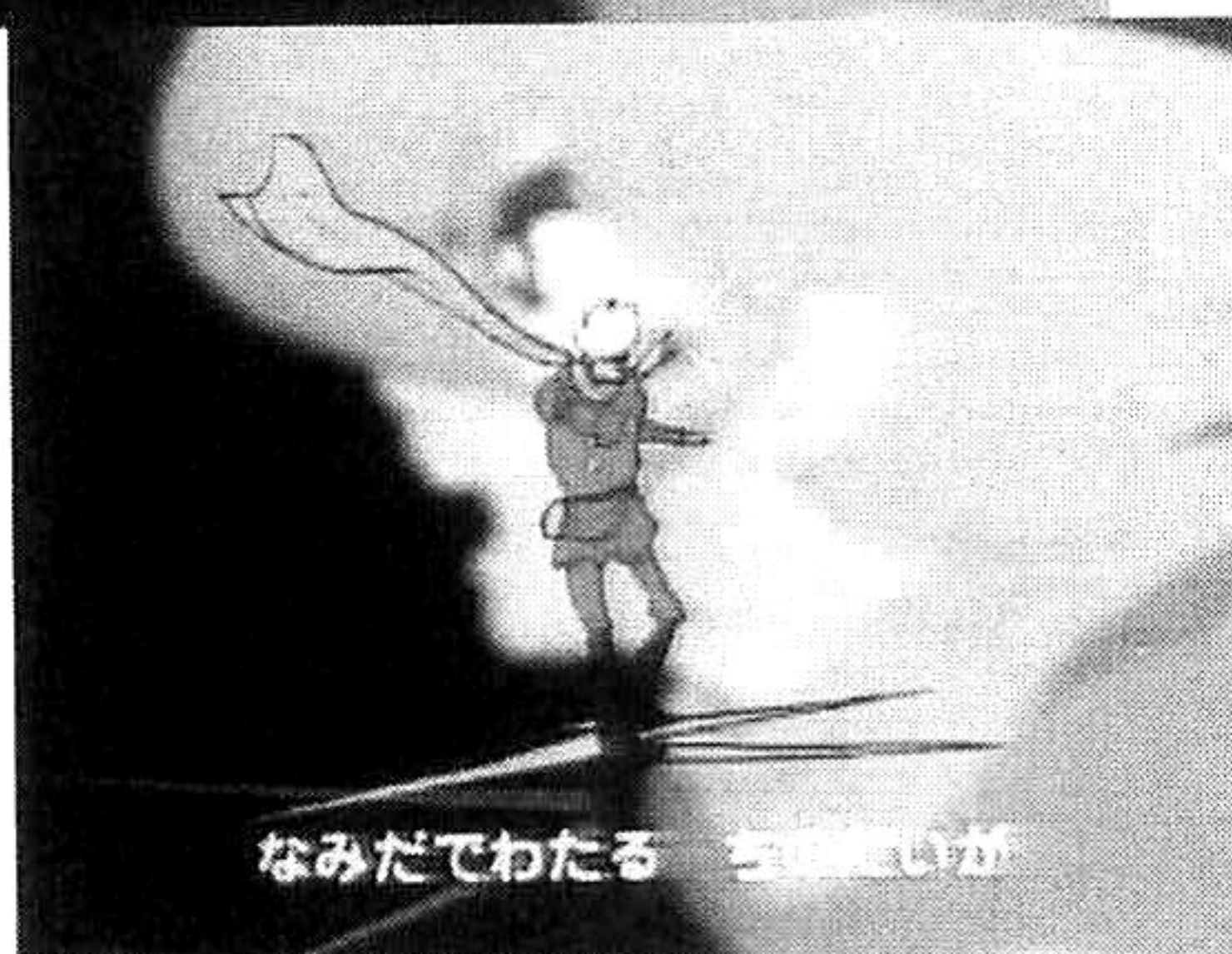
岡田　七割ですか。やっぱり変な表現ですよねー。殴って友情を確かめ合うんですからね。このへんの作画から、人物のポーズが変になってくるんですよね（笑）。走り方がとにかくオーバー。止まってるときも、みんな真っすぐに立ってない。どこかポーズが独特。キャラクターが空中に飛んで出てくるシーンがあるじゃないですか。そのポーズがまた、全部変（笑）。背中曲がってて、何かどことなくポーズをつけてる。あの表現は、金田さんが始めたんですか？

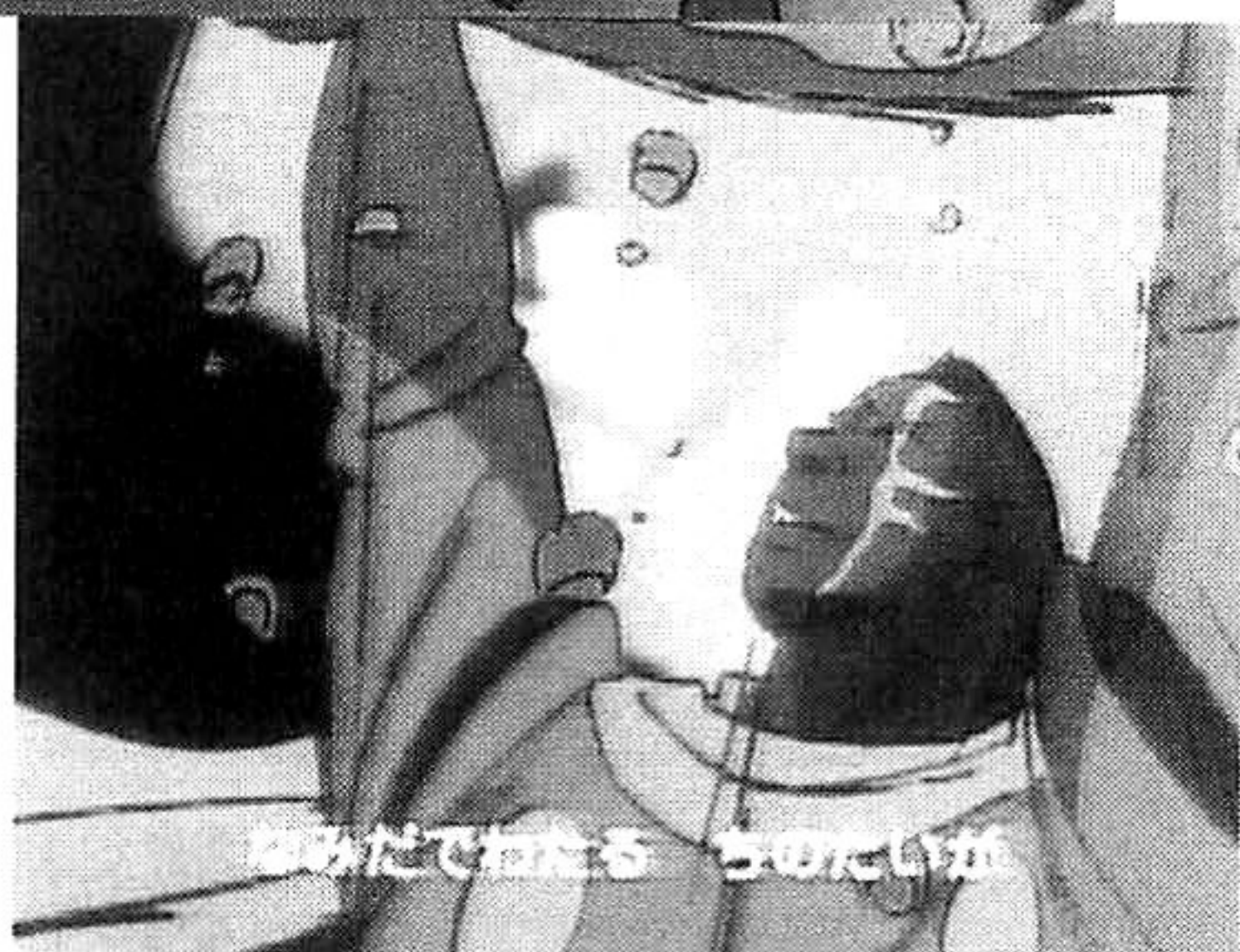
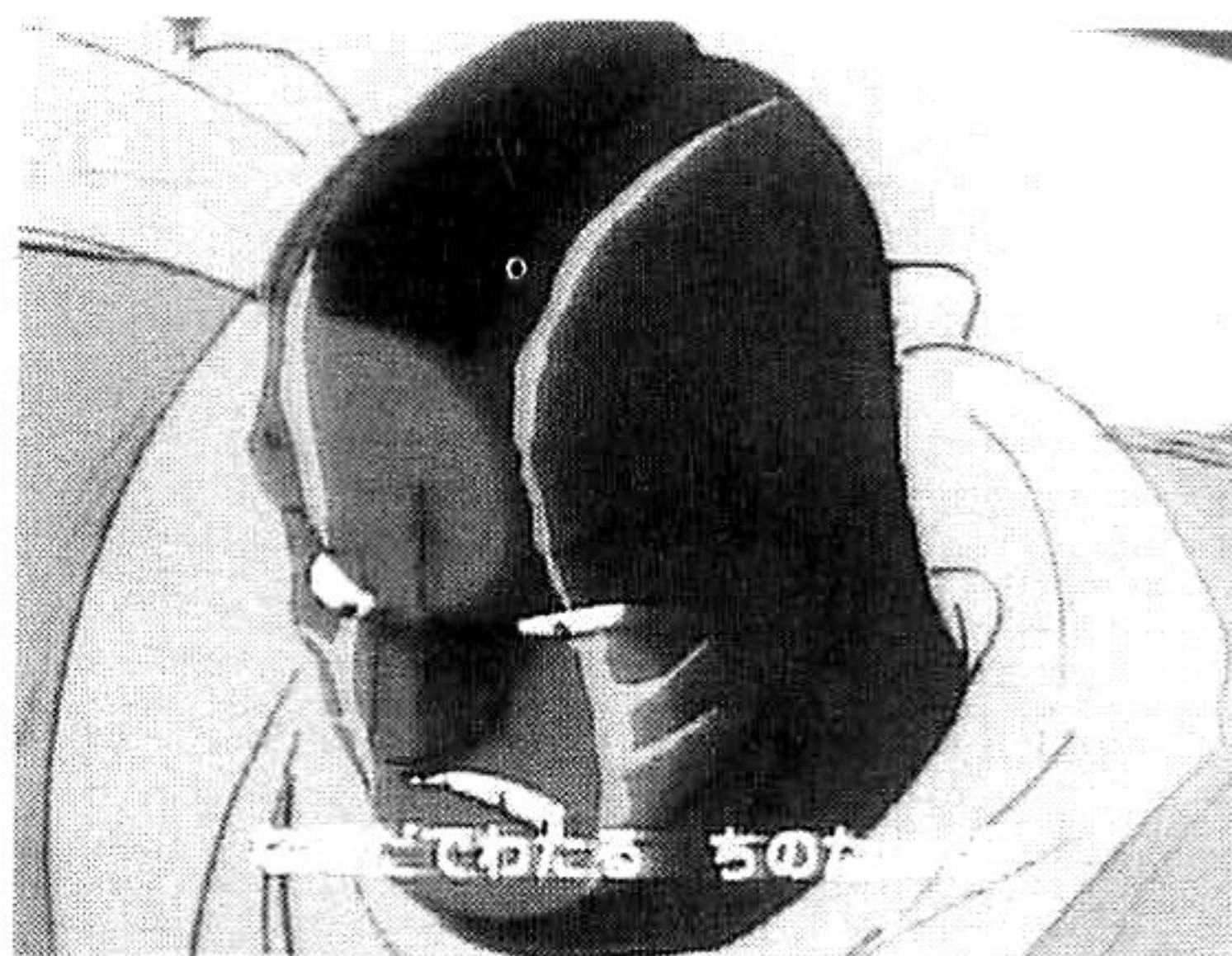
ロト　もともと東映動画の画調が、ああいう感じではあったんです。でも、あそこまで極端に発展させたのは、金田さんってことになるんでしょうね。

岡田　ロボットアニメとか、デカい怪獣みたいなのを出そうとする時、普通、実写だったら広角レンズを使いますよね。広角レンズだと、ロボットが立ってるのをカッコよく撮れるわけです。地面が盛り上がってて、ちょっとアオリっぽく。だから普通に立っていても、広角だったら、こーゆう感じになってる（笑）。それを、二次元のアニメーションが巨大感を出すためにやる場合、作画でやるしかない。

ロト　そうですね。**「心の中のレンズ」でゆがめる**しかないですね。

岡田　心の中のレンズで地面を曲げる（笑）。ＶＴＲの続き、いきましょう。

●『サイボーグ009（新）』オープニング
岡田　これも金田さんなんですか？
ロト　これは全部、金田さんの作画です。
岡田　歌詞は恥ずかしいけど、この時代はこういうアニメの主題歌が流行ったんですよね〜。あ〜、学生の皆さん、歌わないようにね（笑）。
ロト　ここでも当時、一人一人のキャラクターが出てくる時のエフェクトのちがいが、評判になった

❺『サイボーグ009（新）』（79年3月〜80年3月テレビ朝日系放映）／コマ送りすると、スピードと光線の重圧感の描写法がよく分かる。©石森プロ・東映

❻『サイボーグ009（新）』／カメラ目線を近くから遠くに移動させることで、さらに迫力のある表現に。©石森プロ・東映

んですよ。「004」が画面に登場して手から光線を出すとき、その反動で体が後ろにずれたり、その光線が画面を見てる側に向かってくる迫力❺とか。「005」が石を持ち上げるシーン❻も、石の重量感、その巨大さまでしっかり表現している。

岡田　本当だ。うーん、カッコいいなあ。

ロト　「009」のシーン❼。これは、涙を光らせた表現第一号の作品です。

岡田　君たちは分かんないけど、前の席のわれわれおじさん二人は今、**心が震えてるんだよ**

（笑）。実はおしゃべりしたくないんだよ。ああ〜、カッコいい〜〜。

●『銀河旋風ブライガー』オープニング

ロト　これもやっぱり一世を風靡したオープニングです。

岡田　これは金田作画の頂点。

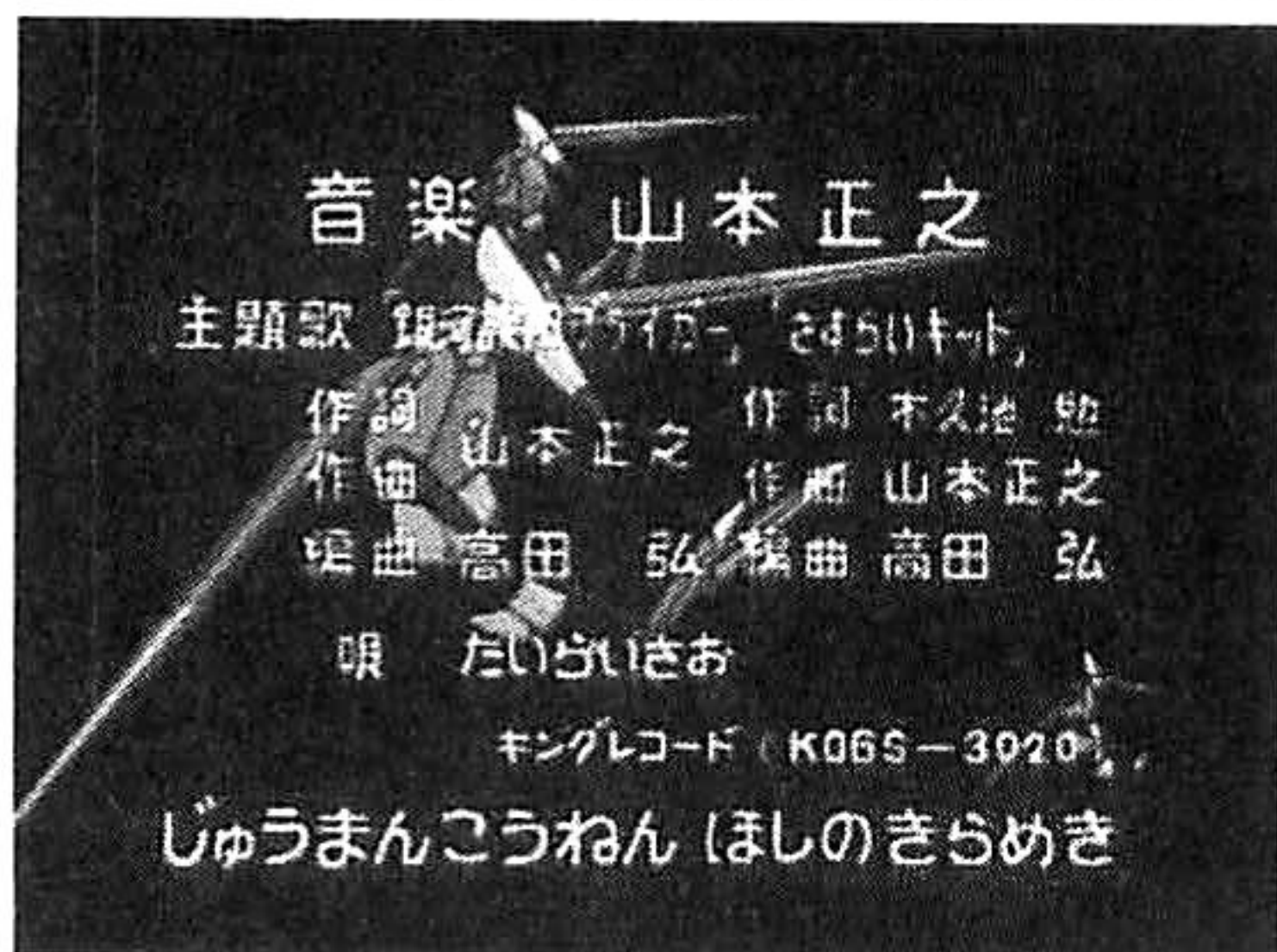
ロト　ええ、頂点ですね。これはもう、ロボットの構図、構成、そして音楽的にも最高なんです。タイトルの次の画面で、キャラクター四人が画面に飛び込んでくる登場シーン❽も、みんな格好が変（笑）。極端に丸い女のコのオシリが特徴的ですよね。

岡田　いわゆる「**金田オシリ**」。定規で描いたのかってヤツ。

ロト　それから、これもスゴイんですよ。ハチ型ロボット❾の大群が出てくるシーンですが、その画面に切り替わった直後、一番手前のハチ型ロボットが下から上に移動しながら目をピカッと光らせる。このシーン、一瞬で終わるから、コマ送りしないと分からないんですよ。でも、ハチ型ロボットのフレーム・インがとても印象的になるんですね。しかもデフォルメしてるので空間の奥行きが見てる側にもよく分かる。金田さんの作画には、画面には見えていない部分でミサイルやロボットがこう動いているというのを計算して、それが次の画面の動きにつながるといった空間演出法がよくあるん

❼『サイボーグ００９（新）』／キャラクターの得意技だけでなく、性格もエフェクトで演出していた。©石森プロ・東映

『銀河旋風ブライガー』東芝ＥＭＩ／税込価格6万6262円（全10枚）

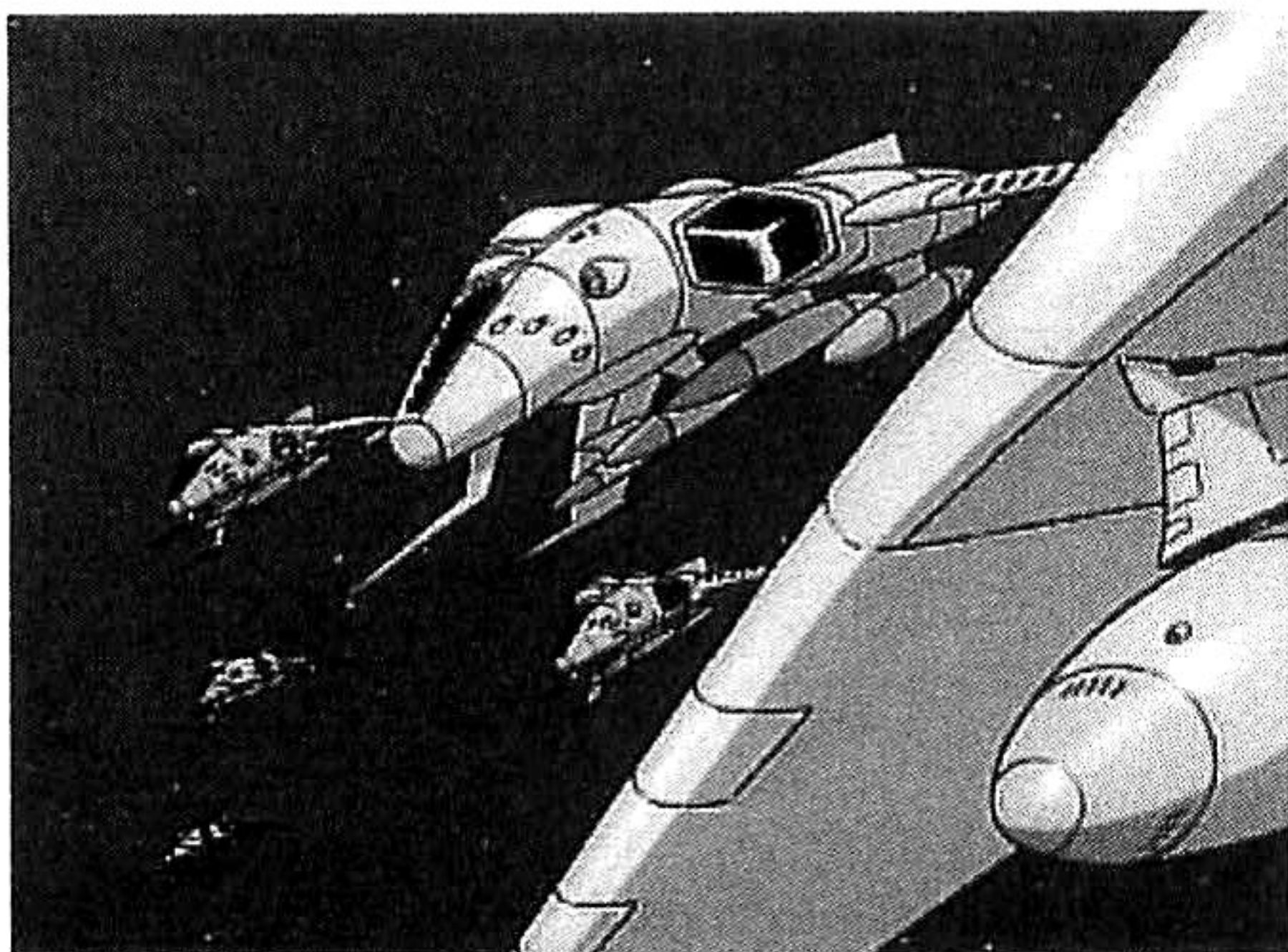
❽『銀河旋風ブライガー』（81年10月〜82年6月テレビ東京系放映）／手前から奥へとスピード感あふれる動きで、変なポーズもカッコよく見える。横向きの女のコのオシリの丸さが特徴。©国際映画社・ツボタシゲオ

❾『銀河旋風ブライガー』／一枚目の絵はほんの一瞬の映像だが、その演出により空間の広がりが見る側にもよく伝わる。©国際映画社・ツボタシゲオ

です。これがまた、独特の効果をあげているんですね。

●『さらば宇宙戦艦ヤマト・愛の戦士たち』白色彗星帝国のシーン

ロト　ここからしばらく劇場版が続きます。この頃の劇場版アニメは大作が多くて、金田さんがメカ作監としてよく出てくるようになるんです。

岡田　『ヤマト』では特撮のような作画をやってますね。

ロト　この頃に生まれた方が、だいたい今のアニメーターなんでしょうか。アニメの作画の方法論が、このあたりで金田さんの影響もあって、だいぶ変わっていったんですよね。

⑩『さらば宇宙戦艦ヤマト　愛の戦士たち』（78年劇場公開）／戦闘機をなめるようにカメラが回り込むと、なぜか戦闘機の翼の端が下向きになって、飛行機も猫背になっていく。©松本零士・西崎義展

⑪『さらば宇宙戦艦ヤマト　愛の戦士たち』／悪役キャラのズォーダー大帝。ホントにこんな人がいたら怖い。©松本零士・西崎義展

岡田　その影響なのかな、今の若いアニメーターが背中の曲がった飛行機を描くというのは。

ロト　そうですね。これ**「猫背の飛行機」**⑩って呼ぶんです（笑）。止め絵だと変だけど、カメラアングルが回りこんで、動くと違和感がない。いやむしろ勢いが強調されてカッコいい。

岡田　この頃、映画館に

行くとクライマックスは必ずこんな戦闘シーンのエフェクトオンパレードでしたよね。

ロト　そうですねえ。金田さんが〝メカ作監〟とか、〝スペシャルアニメーター〟とか、そういう特別扱いのクレジットをされた時もありましたから。要するに特撮映画でいうところの〝特技監督〟みたいな扱いだったんですよね。

岡田　今のアニメにだいぶ近くなってますね。

ロト　透過光がバンバカはいるようになったのは、この映画が最初なんです。

岡田　うっ、ズォーダー大帝⑪。こいつ好きー。眉毛と髪の毛の境目がない（笑）。俺、アメリカで見たんですよ、何人もこんなコスプレやってるやつ（笑）。ホントに眉毛と髪の毛つながってる奴いるんすよ。

ロト　じゃ、肌も緑色に塗ってるんですか。

岡田　もちろん。気合入ってますよ（笑）。

●『銀河鉄道９９９』劇場版

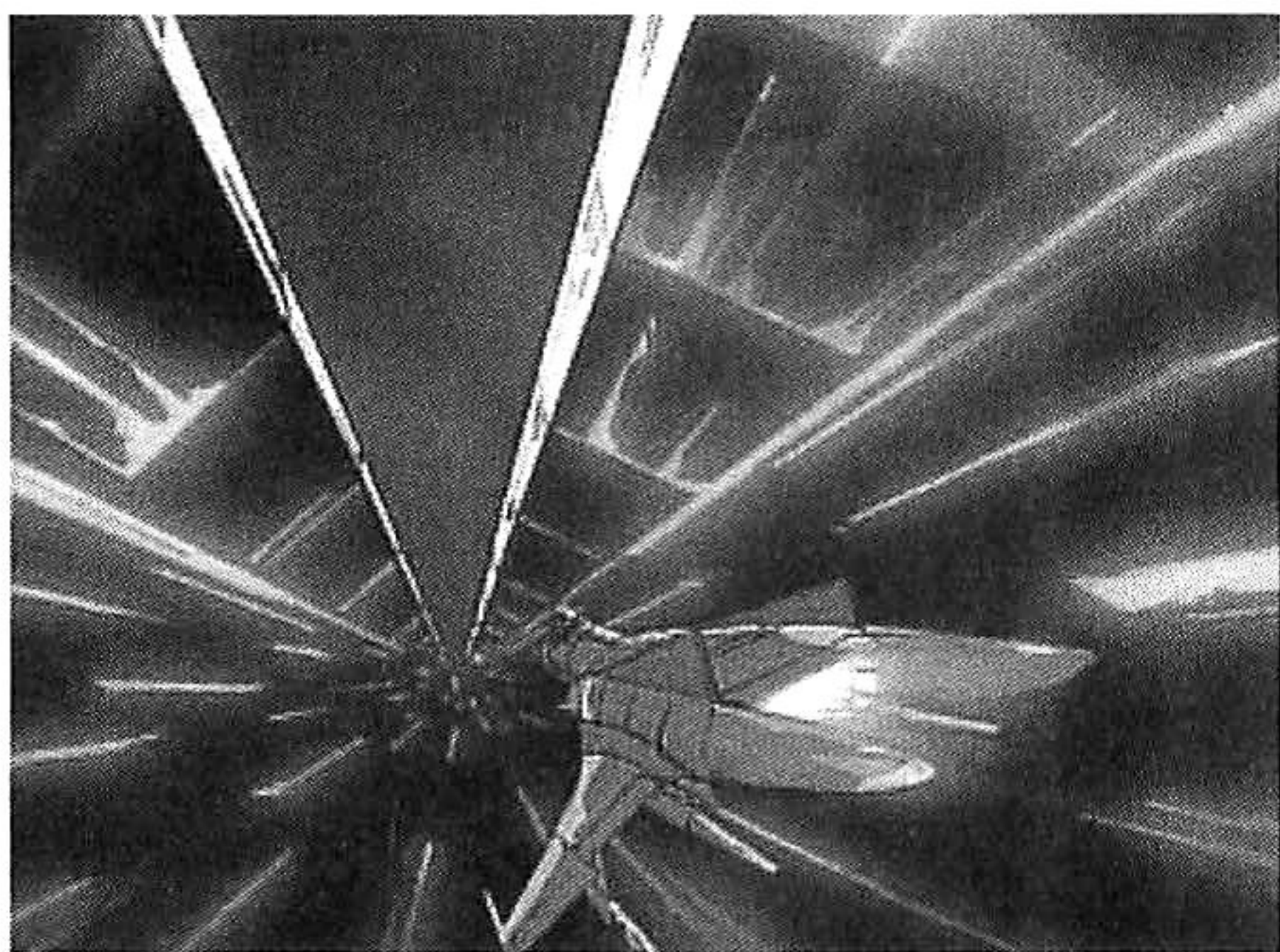
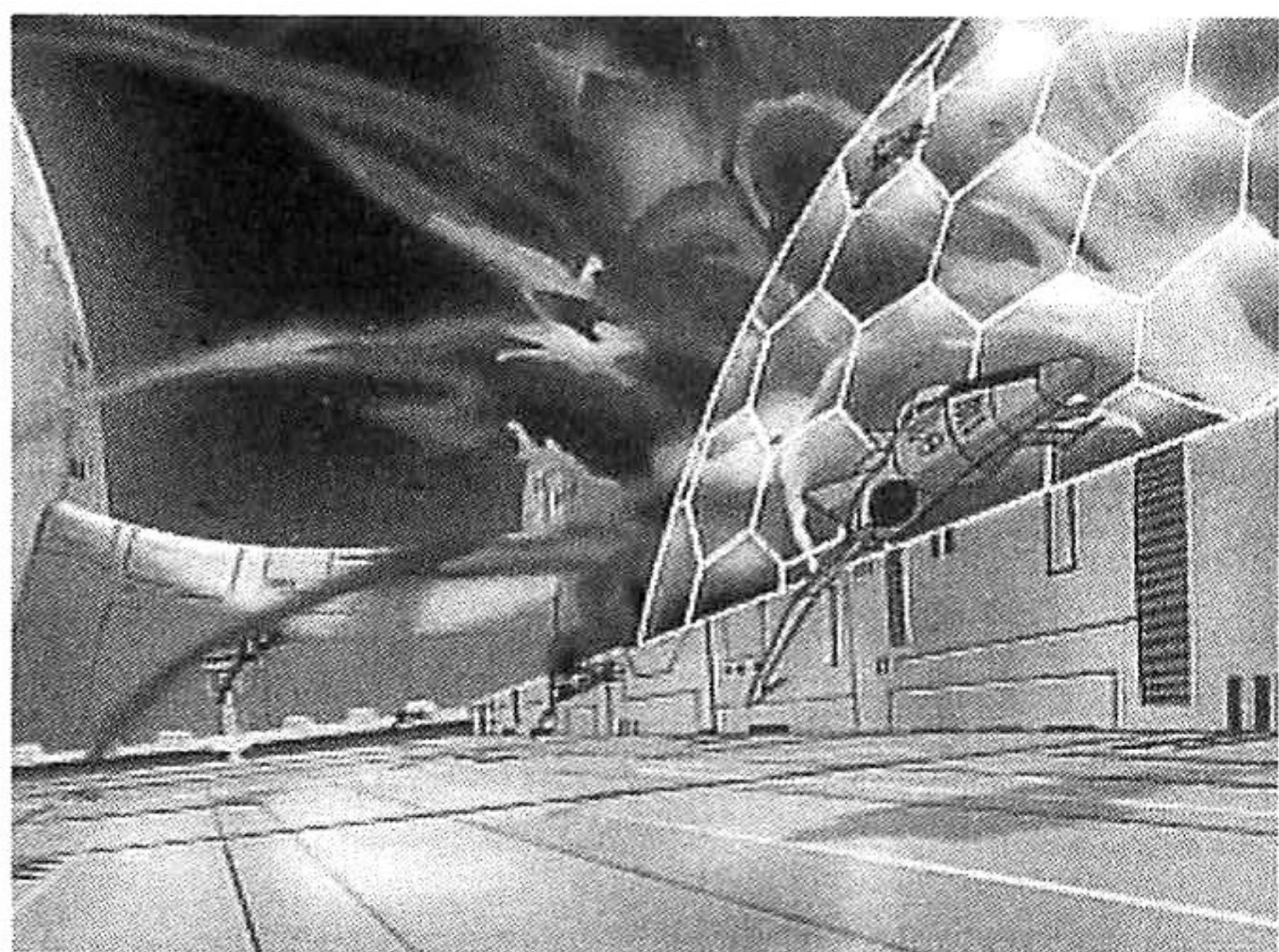
岡田　このあたりになってくると、迫力ある戦闘シーンという以外に、何の動きを表現してるのかが、よく分かんなくなってきてますね（笑）。

ロト　たとえば、敵と味方がほぼ同時にミサイルを発射して、味方のはハズれたのに、敵ミサイルが自分たちに当たってしまい、壁に激突して戦闘員が吹っ飛んだなんてシーンがあるんですが、それら一連の動きが一瞬で終わるから、**三回見ないとまったく分からない。**

⑫『銀河鉄道９９９　劇場版』（79年劇場公開）／下からのカメラアングルと、逃げ道の崩壊シーンを緻密に描くことで、リアルな切迫感を表現。©松本零士・東映動画

岡田　やっぱり。俺、『009』から『ブライガー』ぐらいが限度ですよ。
ロト　この作品は音楽の使い方も評判になったんですよ。それまでのアニメだと、派手な戦闘シーンでは勇ましい音楽がかかっていたけど、この作品は戦闘シーンのBGMがきわめて情緒的で、それがまた〝日本のアニメらしさ〟を出していたんです。アングルも、カメラが地面の下からなめるようにして⑫、凝っています。手の込んだエフェクトシーンは、作画監督も直さないんですよ。金田さん的な構図がどんなに変だったとしても、絶対に直さない。もしかすると面倒だったのかもしれませんが(笑)。それから星一個ぶっ壊すという作画を、これだけ丹念にやったのは、他にはないんです。実写の『スター・ウォーズ』でさえ、デススターの爆発シーンは、「ボンッ!」だけで終わりましたからね。

●『ヤマトよ永遠に』劇場版

ロト　この戦闘シーンは、例の猫背の(笑)戦闘機が金田さん特有のアクションで乱舞する気持ちイイ名場面です。

⑬『ヤマトよ永遠に　劇場版』(80年劇場公開)／作画演出の苦労が偲ばれる、ただひたすら飛行機が飛び回るシーン。©松本零士・西崎義展

⑭『ヤマトよ永遠に　劇場版』／リアルな画面追求が高じると、影までていねいに動かすことに。©松本零士・西崎義展

岡田　これ、『スター・ウォーズ』の影響、まるまる入ってますね。

ロト　**溝があったら、ともかく入らなければいけない**⑬って感じでした（笑）。

岡田　あ、本当だ。溝に入った（笑）。これもやっぱり中心部へ行って突破するんすか？

ロト　いや、単純にドームが閉じられちゃったんで、溝に入りましょうという展開でした。これ、敵の司令官が一人も映らなくて、ひたすら作画の迫力だけで見せちゃってるんですよ。

岡田　ホントだ。戦闘機の動きに合わせて、地面に映った戦闘機の影⑭もちゃんと動いてますねえ。偉いなあ。アニメーター、大変だなあ。

⑮『さよなら銀河鉄道９９９　アンドロメダ終着駅』（84年劇場公開）／このシーンを描いたアニメーターは当初、設定を見てひっくり返ったという噂も。©松本零士・東映動画

●『さよなら銀河鉄道999・アンドロメダ終着駅』

ロト　この映画で金田さんの作画が評判になったところは、今までとちょっとちがうんです。一作目で死んだ機械化惑星の魂だけが生き残っているという設定なんですが、その怨念を、金田エフェクトで表現するとこうなる。

岡田　金田さんっぽいですねえ、煙のニョニョっていう伸び方⑮は。

ロト　こういう魂とか情念みたいなのは、表現が難しくて、みんなここ見て「すごい！」とひっくり返ったんです（笑）。この頃、金田さんは、こうやって映画で新しい手法を開発すると、すぐテレビにパクられちゃうって、悩んでたみたいなんですよ。この吹き上げるようなエフェクトも半年後ぐらいには、『ミンキーモモ』や『ゴッドマーズ』で、真似されち

ゃうんです。
岡田　俺も『ゴッドマーズ』は、金田さんかと思ったぐらいですもんね。
ロト　そうなんです。やっぱ本人としてはツライと思いますよね。

●『風の谷のナウシカ』の飛行戦闘シーン

ロト　金田さんは『ナウシカ』も手がけてます。ここから宮崎アニメのスタッフになったんですよ。
岡田　このとき金田さんは、宮崎さんから「邪道な作画ばっかすんな」って言われたんでしょう？
ロト　ええっ、知らないですよ、それ。
岡田　俺、アニメーターから聞きました。「ちゃんとやればできるんだ」って言われたって（笑）。でもそうなると、金田さんらしくなくなっちゃいますしねえ。
ロト　そうですね。全体の映画の中での単なる一パートみたいな感じになっちゃいましたね。宮崎アニメでは「ああ、金田さんだ」という感じはあまりしませんね。

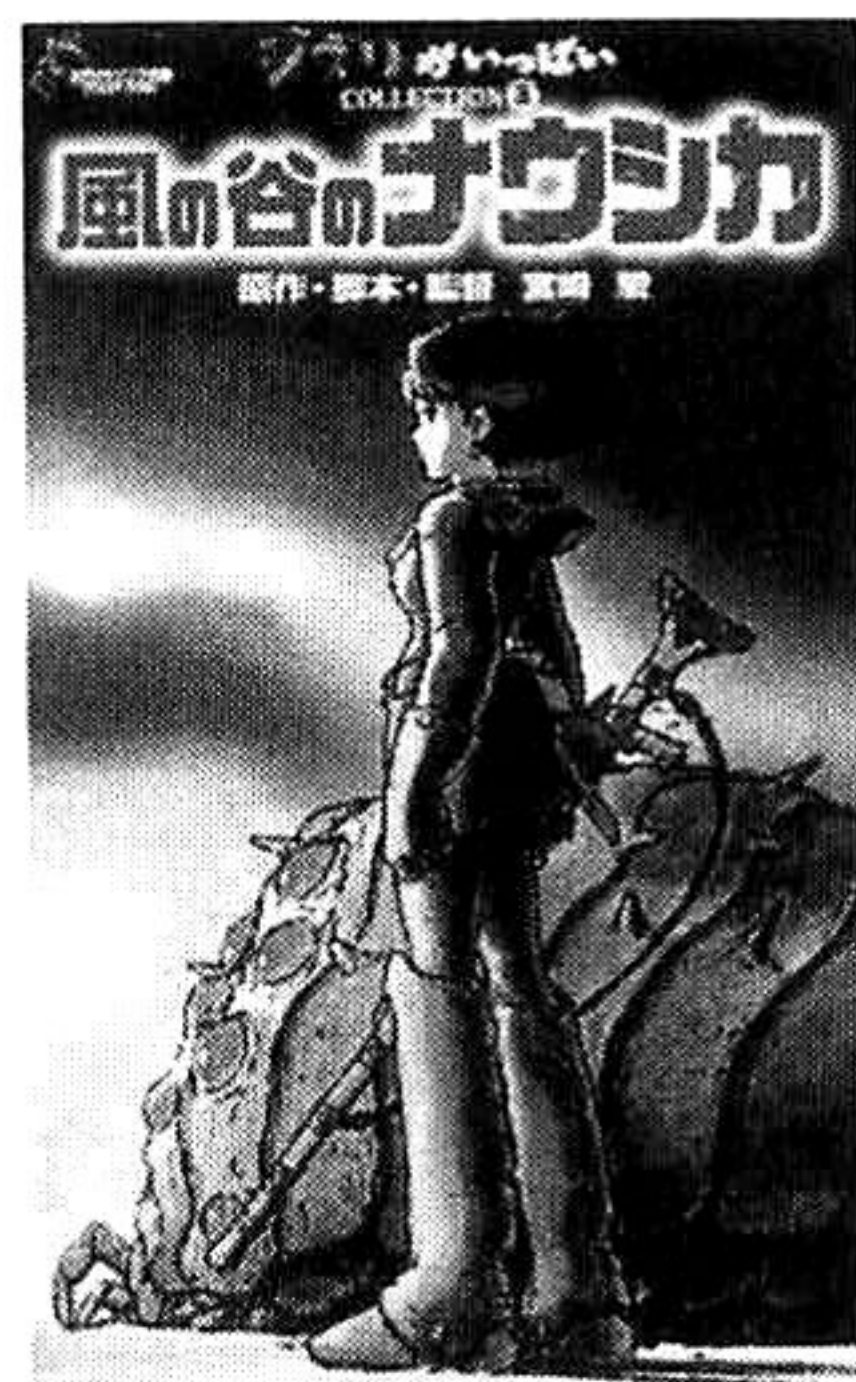
＊

〈VTR字幕〉ここからは、金田作画の影響を受けたアニメーターの仕事ぶりが登場する。

＊

■第三世代・アクション派アニメーター

●『ゴールドライタン』（作画／なかむらたかし）

ロト　なかむらさんは『ヤマトよ永遠に』で金田さんと机を並べてたらしいんですよ。『ヤマトよ永

『風の谷のナウシカ』ジブリがいっぱいCOLLECTION③／ブエナ・ビスタ・ホームエンターテイメント／税抜価格4500円

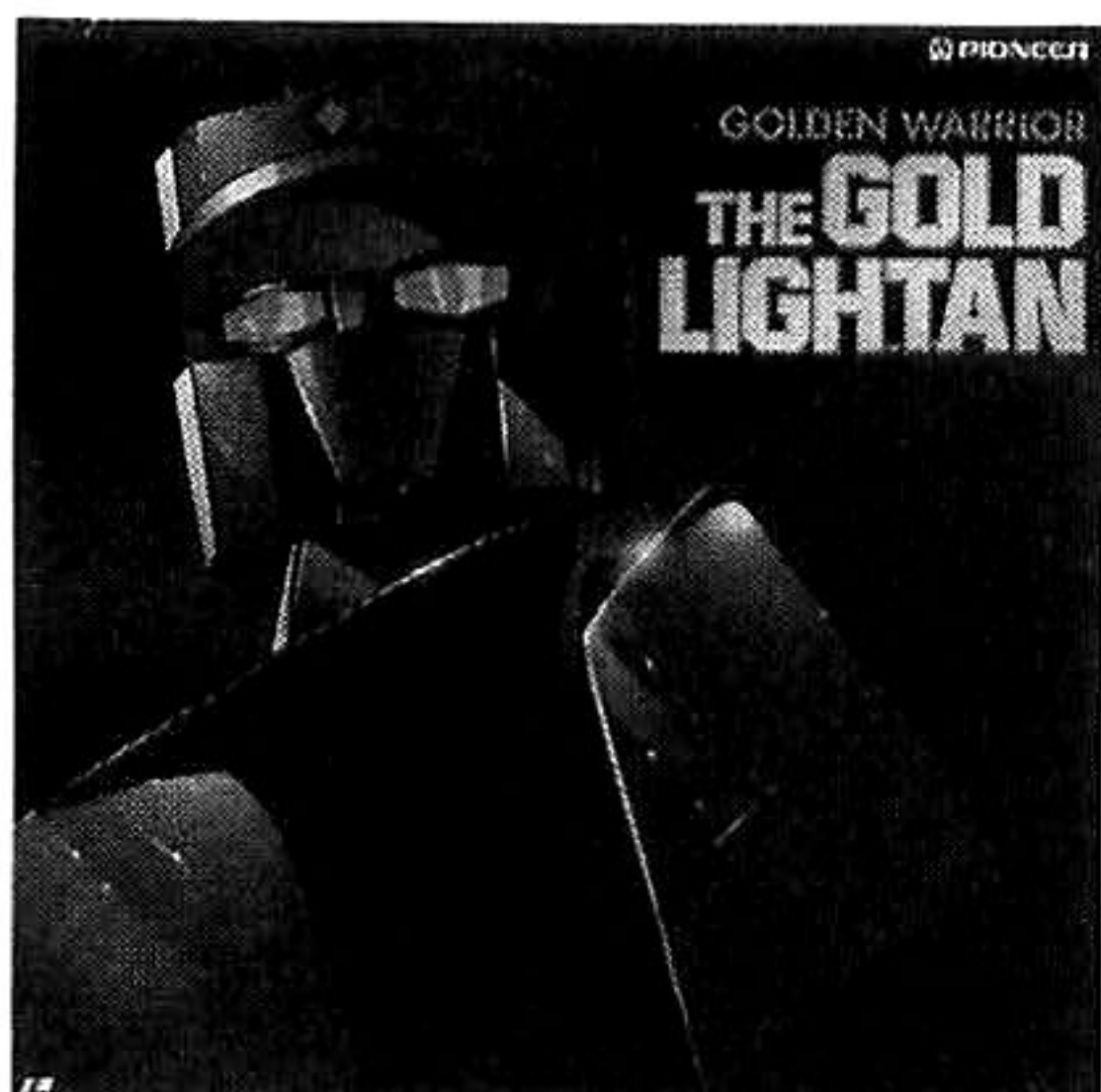
遠に』で岩をぶち破って出てくるヤマトのシーンも、なかむらさんの作画なんですよ。

岡田　テレビアニメの『ゴールドライタン』でもそんな作画をしたんですか。

ロト　なかむらさんが描くと、劇場版並みの作画になって、みんな驚いたものです。『ゴールドライタン』は、なかむらたかしさんの担当回を中心にしたLDがありますので、興味があれば見てください。なかむらさんはその後、『AKIRA』の作画監督をやって、大友さんのほうに行っちゃうんです。最初はテレビでこういう大胆なエフェクトを見せてくれたんですけど、もったいないですねえ。

●『うる星やつら　オンリーユー』（作画／山下将仁）

ロト　山下さんは、金田さんをもっと凶悪にしたような感じの表現の持ち主です（笑）。八三年頃になると『うる星やつら』みたいなラブコメっぽい作品にも、こんな戦闘シーンが入ってくるんですね。パースの取り方が金田さんとそっくりなんだけど、もっとスピード感を膨らませたような感じ。

岡田　でも、ラムちゃんが飛べるのに、飛行機に乗って空中戦する設定が変（笑）。まあ、この時代は、みんな空中戦してましたからねえ。

『ゴールドライタン』パイオニアＬＣＤ／税抜価格3689円

『うる星やつら　オンリーユー』ポニーキャニオン／税抜価格４６６０円

ロト　『うる星やつら』自体が、こういう何でもありの作品っていうことで、実力のあるアニメーターたちがどんどん集まってきて、それでまたステージアップしたっていう作品なんですよね。

●『超時空要塞マクロス』テレ

ビ版オープニング（作画／板野一郎）

ロト　板野さんです。このへんからもう完全にちがうタイプの人が出てくるんですね。

岡田　**糸引くミサイル**なんですよね、本当は。

ロト　まるで納豆のような（笑）。ミサイルの動きなんかは独特で「板野サーカス」と呼ばれました。このオープニングは、戦闘機を映すカメラアングルが回り込んだり、ロボットが敵の攻撃をかわしつつ走りながら銃を撃ったり⑯、要塞のビーム発射シーンの演出が細かい⑰。戦艦の爆発で構造材まで描いてあったりして、理詰めで細かいんですよ。

●『超時空要塞マクロス』テレビ版二七話（作画／板野一郎）

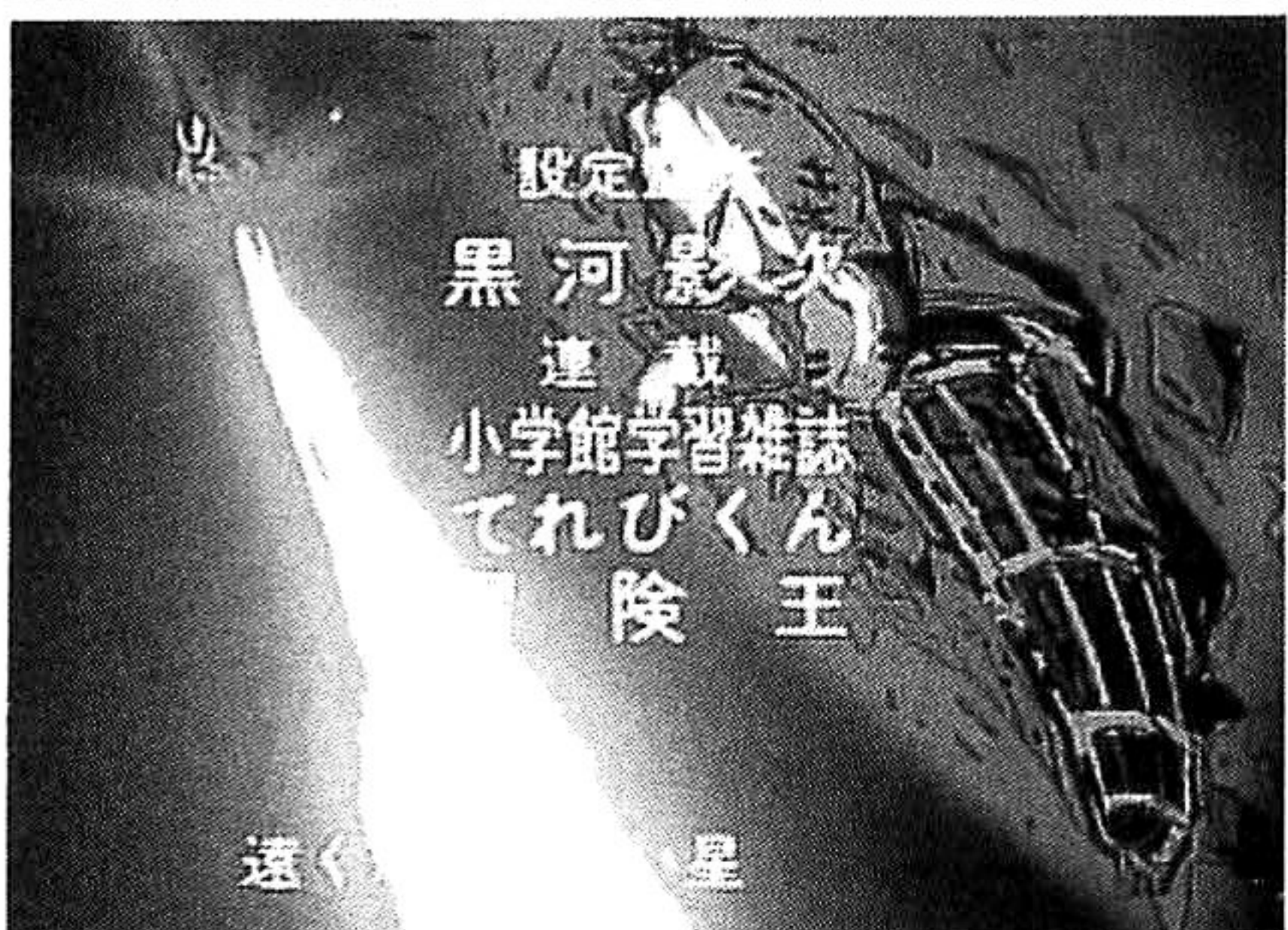
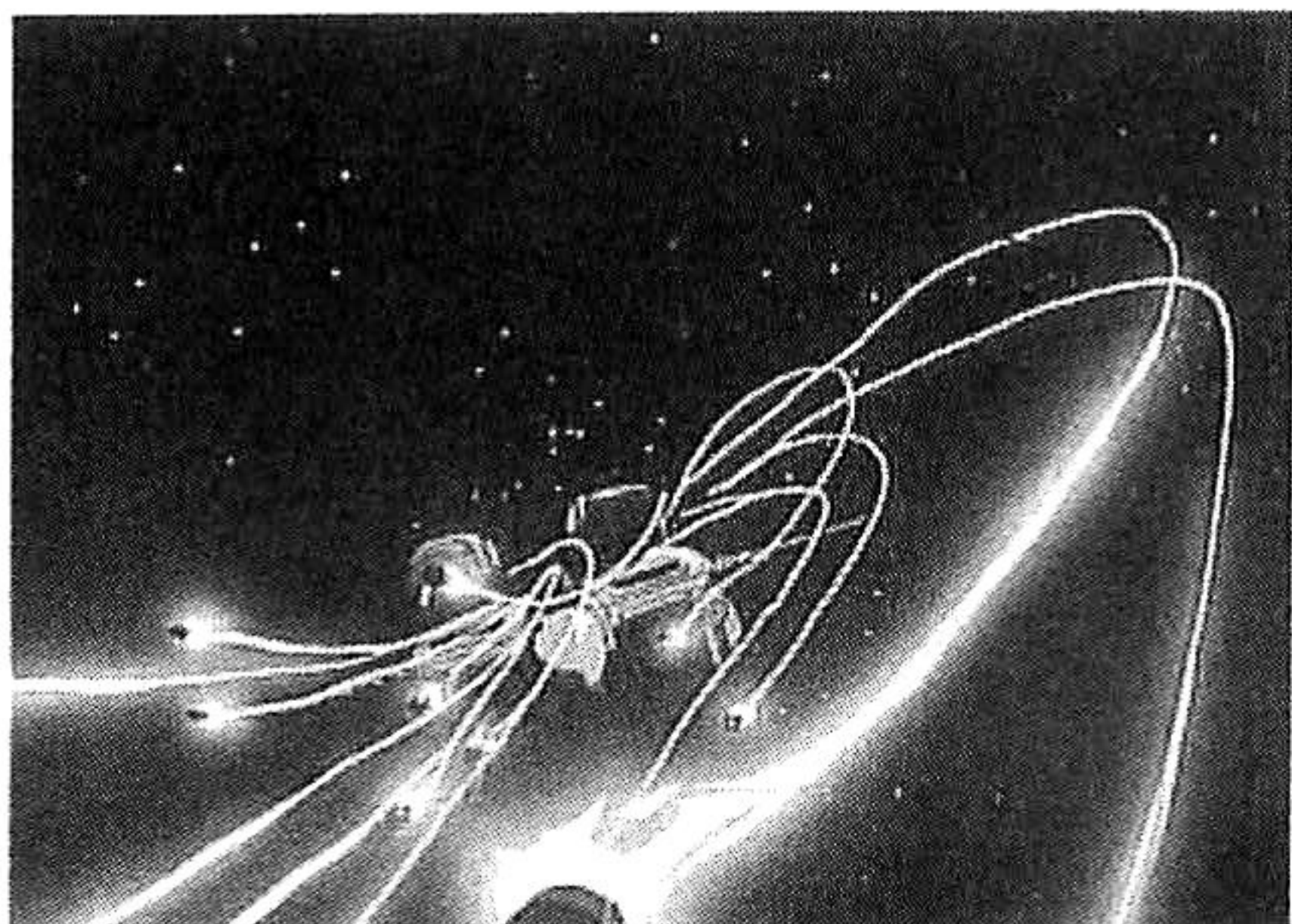
⑯『超時空要塞マクロス』（82年10月〜83年6月毎日放送系放映）／主人公のロボットが降り立った直後、ミサイルが一瞬通り抜け、その煙の間から敵の攻撃をかわしつつ走り抜ける主人公。１ブロックを走り抜けたと同時に待ちかまえる敵ロボット……など、一連の動きがたったの５秒間に凝縮している。©ビックウエスト

ロト　これはもう事実上の最終回。副題『愛は流れる』ですね。戦闘シーンのミサイルも〝糸引きまくり〟⑱。戦闘シーンだけど、バックでミンメイが歌っている。この歌、敵にも聞こえているんですよね。歌を歌うと敵がみんなびっくりするっていう。

岡田　敵が歌聞くと悩んじゃうんですよ。ふざけた話だけど、いいなあ。でも、作る立場になったら、こういうシーンは嫌ですよねえ。動画枚数が多くて、カット袋の厚みも五センチぐらいありそうで。

ロト　セル塗ってる人もイヤになりますよ。いくら塗っても終わんない（笑）。

●『超時空要塞マクロス』テレビ版（作画／庵野秀明）

ロト　『エヴァンゲリオン』の総監督がアニメーター時代の作品です。緻密な作画をする人ですよね。

⑰『超時空要塞マクロス』／威力を演出するために、エネルギーをため、それを一気に放出したときに要塞が反動で揺れるなど、実に演出が細かい。©ビックウエスト

⑱『超時空要塞マクロス』／「板野サーカス」といわれるゆえんのミサイルの動き。©ビックウエスト

『超時空要塞マクロスＶＯＬ１』バンダイビジュアル／税抜価格６０００円

庵野さんは動画から始めた人じゃないから、動画の流れ作業を考えずに、こだわりの描き込みをするんですよね。

岡田　これ、このシーン！　**モンスターが一歩歩くだけのシーンの作画に、三ヵ月かかった**（笑）。「よっこらしょ」⑲って（笑）、このカットで、三ヵ月。

ロト　でも、モンスターの重量感がすごく伝わりますよ。敵の攻撃で建物や高速道路が風圧で破壊されていくシーンも、一片一片がとにかく細かくて⑳、しかも全部ちがった動きをする。庵野さんが描くエフェクトシーンは、緻密の極みですよね。

●『風の谷のナウシカ』（作画／庵野秀明）

ロト　復活した巨神兵が最後の火を吐いて、そのあとドロドロに溶けていくシーン。これを庵野さんが描いたというのは、もう有名な話ですね。

⑲『超時空要塞マクロス』／作画にかかった日数を知ると、その重量感にさらに重みが増す。©ビックウエスト

⑳『超時空要塞マクロス』／緻密な作画は破片ひとつひとつの動きからも見て取れる。©ビックウエスト

岡田　これは宮崎さんが見て、巨神兵の前にいる人物、クシャナを直したくて直したくてしょうがなかったというシーン。だからヘタでしょ、人物が（笑）。でも、巨神兵が火を吐くシーン、すげえなあ、これ。

ロト　公開当時は劇場ではここが一番面白かったと評判でしたね。

岡田　庵野君も一時代を完全に作ってますねえ。

ロト　これは岡田さんのプロデュース作品（笑）。

●『王立宇宙軍・オネアミスの翼』（作画／庵野秀明）

岡田　あっあぁぁー！　このへんはもう、悪い思い出しかないですよ。「ここはジブリに作画の外注だして、一カットいくら取られたところだ」とか「ここ、撮影四回繰りかえした」とか、そのテのツラい思い出しかないですよ。全部請求書に見える。あ、今のシーン、一発でうまくいって嬉しかった。あ、このシーン、背景が回転しなかったんだ。**ああもう全編、愚痴の嵐！**（笑）

ロト　いえいえ、この作品のレベルは、他とはまったくちがいますよ。この曳光弾とかの引き方とか。

岡田　これは、完全に実写映像をサンプリングして、ミサイル撃ったら、必ず重力どおりに落ちるっていうふうにやってましたからね。あ、今の恥ずかしっ。今のはね、息を吸うシーンで白い煙が出てるんですよ。普通は息を吐いた時に出るもんでしょ（笑）。

ロト　まちがえたんですか。

岡田　そうそう。作画の人間が、「えっ、息って吸うときに白くありませんでした？」って。一瞬考えてから、「あ、あああっーっ！」って（笑）。三日後にはもう試写だったんで

『王立宇宙軍・オネアミスの翼　完全版』バンダイビジュアル／税抜価格3800円

『戦え!!　イクサー１』久保書店／全3巻・税抜価格各3864円

㉑『戦え!!　イクサー１』（85年オリジナルビデオ作品）エフェクトをふんだんに取り入れた戦闘シーンとカワイイ裸の女のコの組み合わせが、妙。©久保書店

すよ。ああ、ここも、よくこんな大変なシーンを人間が描くよなあ（笑）。庵野、絶対変だよ（笑）。これ全部やってんの。

ロト　撃墜された戦闘機がくるくる回って落ちるシーンですね。で、水面で一回リバウンドして、また回りながら壊れてしまう。重力とかスピードとか、もう、すべて計算され尽くされた作画です。

岡田　これ二二回リテイクのところだ（笑）。ラストのほうのロケット打ち上げシーンも、これも失敗なんすよ。透過光の消え方が気にくわないんすよ。本当はロケットの光が雲の上に行った瞬間に、下が真っ暗にならなきゃいけないんすけど、急にポンと上に現れちゃうんですよ。何回撮影やってもだめだったですよねえ。

ロト　やっぱり人間の手作業によってできるものには、限界があるってことですか？

岡田　いや、ネガ編集に限界があって、ネガ担当の人がリテイクの二十何本のフィルム見ていて、「もう勘弁してください」って。「今日は家に帰りたいんです」（笑）。

●『戦え!!　イクサー1』（作画／大張正巳）

ロト　この中では大張さんが多分、今一番有名なアニメーターなんでしょうね。

岡田　大張さんは、今世界で一番有名なアニメーターです。

アメリカで大活躍ですもん。すごい人気なんですよ。
ロト　この作品は特撮映画の世界を意識してますね。戦っているときのアクションとか、表面処理のしかた、パースの取り方など、みんな特撮的ですよ。
岡田　怪獣映画ですからね、これ。
ロト　裸の女の子がロボットに乗ってドツキ合うっていうのも、妙な作品ですね。
岡田　この頃からだよなあ、俺、外でアニメファンですって言えなくなったの（笑）。ロボットに乗り込んだ裸の女の子が体中にコード つけて、敵と戦いながら「あぁん」とか **「地球を守るのっ!」** ㉑だとか言う（笑）。
ロト　それでも作画のほうはどんどん進化していっていますから困る（笑）。
●『冥王計画ゼオライマー』（作画／菊池道隆）
ロト　この作品は、照明効果を考えた作画をしているのが特徴です。実景に近いようなライティングの作品なんですね。実際に、伊豆半島をロケハンして、夜の海から見た町を再現していたりと、背景の建物なんかもひじょうにリアル。ロボットが出てくるシーンも、実写カメラが撮った映像のようなアングルで、ひじょうに実在感のある効果を生み出しています。最近ではテレビアニメの映像も、このクオリティの水準に近づいてますね。

『冥王計画ゼオライマー』東芝ＥＭＩ／全２巻・税込価格6932円

オタクの老後は孫に見せられるか

岡田　いやいや、貴重なテープをありがとうございました。ところでロト家には、いつでもこういう

テープが作れるぐらい、ビデオが揃ってるんですか？
ロト　何本かはレンタルしましたけど。
岡田　ビデオはどれくらいあるんすか？
ロト　今手元にあるのは二〇〇本ぐらいかな。で、ＬＤが一〇〇枚弱ぐらいじゃないかな。
岡田　何でそんなに……普通みんな引き返すチャンスあるじゃないすか（笑）。俺の考えなんすけどね、オタクの限界離床点っていうのがありますよねえ。大体、一二歳から一五歳までの間というのが、男の人生でもっともアホウな期間なんですよ。人生で恥ずかしいことは大体ここで全部やってますね。深夜にポエム書くとか（笑）。取り返しのつかないコトは大体一二前後でやりますよ。そして普通の人は、一二～一五歳あたりでドロップアウトしますよね。で、そのままイッた人も、大学入ってやめるとか、**都会へ出てきたのをチャンスに自分の過去を消し去って**ＬＤは二度と見ないと封印する。それ以上キてる人は、どうも引き返しつかないみたいなんですよ。つまり就職しちゃって、給料がはいって、で、まだ結婚もする前ですよね。これは男の人生の場合。女の人生の場合はもっと取り返しがつかない（笑）。大体一五歳あたりで取り返しがつかない世界へ行ってます。でも、ロトさんの場合は、やめるチャンス、どっかありました？
ロト　やめるチャンスはありましたよ。やっぱり就職したタイミングですかね。私は、大学は留年して六年間かけて卒業したんで。そのとき、雑誌とかレコードの編集とか構成関係の仕事はやめましたよ。
岡田　雑誌とかレコードって言ってますけど、それは普通の雑誌や普通のレコードじゃないですよね？
ロト　もちろん『ガンダム』とか（笑）。

岡田　俺自身の経験でいうと、**三〇歳を超えてからみんな本格的な「オタク道」に入りますよね、なぜか。**

ロト　そうでもないですよ。

岡田　あ、そうですか？　このへんであきらめちゃうのかなあ、みんな。

ロト　いや、私はそれから先は濃くなったっていう気持ちが全然ないから。今のビデオも八七年ぐらいで終わっちゃうでしょ。それから先は薄いんですよ。八七年にアメリカで七ヵ月ぐらい暮らしていたこともあって、それで断層もあるんです。

岡田　アメリカで七ヵ月暮らすと冷えちゃいます？

ロト　冷えるというか、少し物の見方が変わったかな。環境が変わって暮らすと、中に埋没するより、自分自身を外から見るようになりがちじゃないですか。でも、そういう中にあっても、やっぱりレンタルビデオ屋に行くと「あ、ここに『ゲッターロボG』がある」とかやりましたけど（笑）。あまり変わってないか（笑）。

岡田　あっちではそういうの普通なんですか？

ロト　何度かパソコン通信に書いたんですけど、俗によく「アメリカでは大人の趣味として、ディズニーなどを見てもいい」とか言ってるじゃないですか。あれは真っ赤なウソです。私がアメリカでレンタルビデオ屋に行くでしょ。「こんなところに『ドンデラマンチャ』の輸出版がある」って見てると、横から向こうの主婦に**「そこはカートゥーンですよ」**と注意されたことが何度も。「大きなお世話だ」って（笑）。

岡田　八七年ぐらいでは、日本のアニメなどを借りてると、隣の奥様が「まあ、それは子供向けですのよ」「カートゥーンですのよ」と言ってくるわけですね。けしからんっスね（笑）。七ヵ月間はど

ちらに？
ロト　アリゾナ州フェニックスです。
岡田　それはもう何と言われてもしょうがないような場所ですね。
ロト　**原子アリが出たり、タイムトンネルがあったり**して（笑）。
岡田　ＳＦ映画でおなじみのロケーション。何でそんなところ行ったんですか？
ロト　まあ仕事ですから。
岡田　じゃ、大学生のあたりが一番熱心だったんすか？　人生で。
ロト　ちょうどここにいらっしゃる方々ぐらいの時じゃないですかねえ。本業が忙しくなると時間のウエイトが下がっちゃうんで、相対的に薄くなっちゃうんですよ。
岡田　人生七〇年と考えれば、今が折り返し点ですね。何歳頃まで自分でビデオ編集してると思います？
ロト　これは今回のために特別に作ったんですが、結局、友達といろいろ話してて、楽しいと思える人たちっていうのは、こうやって通じた趣味の延長線上にある人がメインですから。そういう意味ではずっと続いていくんじゃないでしょうか。
岡田　俺もなんか六〇歳になってもまだダビングしてるような気がする。**六〇超えてもトランスフォーマー見てる俺がいるような**（笑）。でも、オタク世代って、ここまで行った人まだいないんですよね。俺、結構長持ちするという意味で、この趣味って効率いいと思うんですよ。
ロト　年々ソフトウェアが蓄積していくでしょ。貯まったら流れを追うとか少し並べ方を変えてみるとか、見方を変えれば、もう一回ソフトを有効活用できる。そういう面は確実にありますね。
岡田　僕も二〇歳ぐらいまでは集めるばっかりでした。とにかく見るとかばっかりで。自分なりに並べて見たり、歴史を考えて見たりするのはやっぱり三〇超えてから。で、四〇超えると教育の方に行

くといいますよ。今まで俺が貯えてきた「オタクな考え方」を後進の者に教えたくてたまらないという、はた迷惑なベクトルが発生する。いま三七ですけど、そろそろこれが始まりつつあって、かれらを見てると口から説教が出そうになるのをいつもいつも我慢して我慢して、「いかん、おまえらこれを見ろ」とか言いそうになってしまって（笑）。まだ我慢してるけど、来年とか再来年になったら、たぶん言い出すんじゃないかなあ。いや、興味あるんですよ。オタクの人たちの行く末っていうのが。孫には、まさか見せられないでしょう（笑）。「おじいちゃんが昔見たやつだよ」って。孫にクラリスのコスプレさせたら、すっげえ問題あるでしょう（笑）。いま、友達同士で誕生日にイベントスペースなんかを借り切ってやるコスプレ大会とか、コスプレのお茶会とか、そんな恐ろしいものがあるんですよ（笑）。親子連れで、親子二代のコスプレ。

ロト　ありますね。後楽園遊園地の戦隊ショーに行くと、親子セットでちゃんとコスプレしてる人が三、四組はいらっしゃる。

岡田　**ガイナックスの忘年会も全員コスプレしないと入れないんですよ**（笑）。で、毎年毎年、年齢の上がっていく中心メンバーが親子連れでコスプレをやる。なかなかいいですよ。うちの嫁さんが前に娘とやったのは、ヨッシーとマリオ。でも、生涯続けられる楽しみ。

ロト　結局は、趣味に対する自分の接し方とスタンスが、その歳その歳でつながりがあればずっと続くという、それだけの話だと思うんですよね。

岡田　でも、前の世代の人たちの「囲碁」「将棋」「へらぶな釣り」とは、やっぱりちがいますよね。だって、「俺の趣味は囲碁です」とか「へらぶな釣りです」っていうのは、トシの人が言っても平気でしょ？　でも、オタク趣味は言えません（笑）。

ロト　**「ご趣味は？」と聞かれるのはつらい……。**「映画鑑賞で」とか「音楽鑑賞です」とか言

ってしまったり。

岡田　「どんな音楽ですか？」って聞かれると「最後にリフレインがあって必殺技があるやつ」とかね（笑）。

ロト　「渡辺宙明の曲です」なんて言っても、誰も分かんない（笑）。

T O D A I
O T A K U
K O Z A

第四講

まんが概論

あくなきオタクなまんが読みになる方法

まんがの基本文献

他のジャンルと比べると、まんがは結構いい文献が揃ってるんですよ。ぜひ押さえておいてもらいたいものをいくつか挙げますんでチェックしてみてください。

まずは別冊宝島EX『マンガの読み方』。夏目房之介さんや竹熊健太郎さん、斎藤宣彦さんなど七人の研究者グループが三年の歳月をかけて作った大変な労作です。次に呉智英(くれともふさ)『現代マンガの全体像』。まんがの歴史や「戦後まんがの社会主義的な位置づけ」、「まんがの言語論的な分析」といったアカデミックな分析がなかなか読ませてくれます。三つめが四方田(よもた)犬彦『漫画原論』。結構有名ですね。

現代風俗研究会の『マンガ環境』も要チェックです。これ、変な本でしてね、「少年ジャンプの行方」っていうルポが載ってるんです。どういうルポかというと、キオスクでジャンプを買った人を追跡して、どこの駅で読んでどこの駅で捨てて、それを誰が拾うのかという流れを延々追いかけてるんですよ(爆笑)。サブカル系に強い書店などを探せば手に入ります。

まんが家が書いたものとしては、いしかわじゅん『漫画の時間』。後半部分はレビュー中心で、好みの作品とか「俺はこの作者とケンカしたことがある」みたいな話がなかなかですね。特に参考になるのが前半の「まんが家はどんな視点からまんがを読んでいるのか」という部分。いしかわさんはど

んなまんが誌でも、一冊読むのに丸一日かけてゆっくり楽しむことができるそうなんです。そんなにじっくり読んで一体なにを見てるのかというと、トーンの削り方やペンの描線、コマ割り、ト書きの書き方など、各作品・各作家のテクニックを詳細に観察して楽しんでるんですね。「あ、こいつこんなテクニックを身につけたのか」とか「このトーンの使い方って変わってるなあ」とか「あれ？　途中で八一番トーンが切れちゃったのかな」とか（笑）。誌面に掲載されたものを通して、技術的なものから作者の心理的葛藤まで想像を広げてるんですよ。

もう一つ、唐沢俊一『まんがの逆襲』も押さえておいてほしいですね。残念ながら現在は絶版なんですが、都内の古書店で手に入ります。従来のまんが文献は少年まんがや青年まんがなどのいわゆるメジャー系を対象にしたものがほとんどだったんですが、この本では昔の**貸本**まんがとか、いまじゃ誰も読む人がいないような「母恋もの」とか、かなりディープな対象を扱っています。「継母の所に捨てられた女の子が健気に頑張る」みたいなちょっとすさまじい内容のまんがが紹介されてたりして、ところがいまこれを読むと逆に面白かったりするんですね。それで「なぜ面白いんだろう？　まんがの原点・パワーのルーツはひょっとしてこのへんにあるんじゃないか？」みたいなアプローチが読ませてくれます。

貸本
現在のまんが業界においては神話クラスの昔話になりつつあるが、つげ義春など多くの名作家を輩出した貸本まんがを抜きにしてわが国のコミック史を語ることは不可能といってもよい。とはいってもメジャーになれないまま貸本時代の終焉と共に消えていった作品・作家の方が圧倒的に多かったりするのだが、これらの作品は最初から貸本用描き下ろし・初刷のみ増刷なしといったものが多いため、古書店でかなりの高値をつけられている場合もよくある。当時の人気ジャンルとしては講談調の忍者ものなどがわりと知られているが、「母恋もの」などの名作（あるいは迷作）も多く、要チェックである。「中央線ホームで姉と生き別れた薄幸の少女がサーカス団に売り飛ばされ……」なんてまんがは、現在では絶対に出てこない。

スタンダードな文献として竹熊健太郎&相川コージ『サルでも描けるまんが教室』。通称サルまんですね。これはストレートなまんが教室ではなくそのパロディとでも言うべき内容で、あくまでも「遊び」だということを念頭に置いて読んでくださいね。

以上、このあたりがまんが研究の基本的文献として押さえておくべき、最低限のラインナップです。もちろんオタクとしてまんがを把握するためにはただ読んでるだけじゃダメですよ。オタクというのは基本的にフィールドワークが重要なものですから、自らも対象にどっぷり浸からなくちゃいけません。**どっぷり浸かって帰ってこれるかってのが大事**なんですが（爆笑）。いや、マジにいるんですよ、帰ってこれない人が。皆さんも油断してると**五年後には池袋の劇場裏でセル画交換**するようになっちゃう場合がありますから、気をつけてくださいね。

セル画交換
『宇宙戦艦ヤマト』の時代から延々と続く、アニメオタクなら一度は経験しているであろう闇のコミュニケーション。ヴィジュアル系ムックやゲーセンのポスター販売機、ジグソー、トレーディングカードなど豊富なアイテムが揃っている現在はともかくとして、昔は「好きな作品・キャラクターの肖像を所有する」ためのアイテムとして、セル画はひじょうに貴重なものとされていた。どれくらい価値があったかというと、「あるアニメ誌ライターが『キャプテン翼』のセルを餌に女子中学生をナンパしまくってたらしい」などという噂が残っているくらいで、「たまごっち」を餌にしてのナンパとほとんど同じノリである。

まんがの環境

では基本的なまんが誌を押さえましょう。少年まんが、少女まんが、青年まんが、マニア誌。これぐらいは目を通すこと。これはオタクとしての基本スタンスです。そのためにコンビニというものがあるんですよ。基本的に、コンビニに置いてあるようなものは大体でいいからチェックしておいてください。パラパラめくる程度でいいです。

でもさすがに毎週毎月は見ていられないでしょう。僕だって『アフタヌーン』を毎月読めなんてムチャは言いません。けれど毎号でなくてもいいからせめて三ヵ月や四ヵ月に一回くらいのペースで目を通して、たとえば『ヨコハマ買い出し紀行』とはどんな作品なのかとか、いま『ガンスミスキャッツ』はどうなってるんだろうかとか、基本的なところはつかんでおかないと。一人でボ〜ッとしてなんとなくＣＤ聴いてるような時間があったら、**さっさとコンビニへ走って**三時間くらい立ち読みするようにしてください。皆さんまだ若いんですから。

その他、オタクとして当然チェックしなくちゃならないのが、エロ、レディースコミック、アメコミ、児童まんが。特に『**コロコロコミック**』は重要ですよ（爆笑）。あとは**特殊まんが**も押さえておきたいですね。たとえば『ファミ通』に載ってるやたらネームの多いまんがとか、あと創価学会の出してる『聖教新聞』掲載のものとか、『赤旗』のフリースペースに載ってるやつとか。これはメチャクチャ面白いんでぜひ読んでみてください。『赤旗』のまんが、いいっすよ〜（笑）。僕は友達から見せてもらったんですけどね。あと『聖教新聞』のまんがとかも、読んでるうちにだんだん創価学会の教義に興味が湧いてくるという面白い部分がありま

コロコロコミック
『コロコロ』と『ボンボン』をチェックしていないようでは真にまんががオタクを名乗ることなどできはしない。遠く『ゲームセンターあらし』の時代から、児童まんがは業界の最先端を突っ走る超グレートなジャンルだったのである。直接読んだことのない人でも、テレビで『爆走兄弟レッツ&ゴー劇場版』のCMを見て、影山ヒロノブの熱いソウルに燃え上がったその数秒後、わけの分からない格好した兄ちゃんの実写映像を目にしてその寒々しさに失禁しかかった経験ぐらいはあるのではないだろうか。ある程度の年齢に達してから児童まんがを読み直す体験には、そんな「すっかりスーツの似合う年齢になってから突然カンチョーされた」ようなインパクトがある。せめて『金メダル刑事』のタイトルを聞いただけで反射的に笑えるくらいのセンスを身につけておきたい。

特殊まんが
特殊漫画家・根元敬の描くまんがのことではないので注意。まんががオタクの目につかないところでひっそりと掲載され、単行本化されることなど今後絶対にありえないだろう

す。とにかくあの類のものは、その世界の「約束事」を理解してないとなかなか笑えないってところがいいですね。

これらのものをちゃんと幅広くフォローしておくと、まんが読みとしてのいい目が養われてきて、あらゆるまんがを楽しめるようになるわけです。オタクの基本的スタンスってのは**「のめり込むでもなく否定するでもなく、面白がる」**ことなんだというのを忘れないでくださいね。あらゆるものを面白がれるようにしてください。

と思わせるようなもの。ある意味でブルワーカーの「以前の私は貧弱の見本のような男でした」なんてのも特殊まんがといえなくもない。
ただし特定の団体によってプロパガンダ的な目的で描かれているまんがの中にも、単行本化されて一般書店の棚に並ぶものがある。新興宗教団体の教義コミックなどがそれだ。特にオウム真理教のコミックスはその昔、日販の出版情報誌『Do Book』に一ページ広告を掲載していたという、いま考えると恐ろしくなるほどの力を持っていた。他にもNIFTYやネット上で人気のあるアニメ絵系イラストレーターが結婚相談所の広告まんがを描いていたりしている。

まんがの分析

では、基本文献によるまんが分析をやってみましょう。

これまでに僕が読んだ「まんがの構造に関する考察・定義」のうち、評価に値し、参考になるようなものとしては、以下の三つがあります。

一つ目は呉智英さんの唱えた「言語モデル」。呉さんはまんがを「コマを構成単位とする、物語進行のある絵」と、まあちょっと難しい感じのものとして定義しています。

二つ目はアメリカのコミックアーティストであるスコット・マックロードという人による、「まんがとはイコンでありアイコンである」という定義。

そして三つめが夏目・竹熊・斎藤の三氏による「まんがとは絵とコマと言葉から成り立っているも

のである」という定義。
　これ以上厳密な形でまんがを定義づけることは、ちょっと難しいんじゃないかと思います。これら三つの定義は「大体コマを中心としていて、連続性のあるストーリーが展開されていく」という、似たようなニュアンスを持ってるんですが、それぞれ微妙に異なってます。僕が知っている限りまんがの構造に関する定義として面白いなと思ったのは以上三つくらいなので、以下、これらをもう少し掘り下げてみましょうか。

まんがの構造モデル

まずは呉智英さんの言語モデルから。
　この人の唱えるまんがの定義は「コマを構成単位とする物語進行のある絵」でしたね。これを別の言い方で表現すると、**「現示性と線条性**が複合した一連の絵」ということになります。
　現示性ってのは、絵画を見れば分かりやすいんですが「その全貌が一目で見渡せて、一瞬にして内容が全体として把握できる」ということ。で、線条性というのは言語や音楽などのように、情報が線的な流れとして伝わってくるものですね。個々の構成要素が部分＝文字や単音として見えたり聞こえたりして、それが流れと

現示性と線条性
実のところ、一枚だけで完結している絵画にも線条性のようなものは存在している。近代までの西洋絵画美術においては「絵は英文と同じく左から右へと視線を移動させるように見るものである」との意識が一般的であり、たとえば流れるにしたがって「高揚感」「上昇」「幸福への動き」などといったポジティブな印象が発生するよう、画面構成を右上がりにするのが常であった。これに対しムンク『叫び』などでは逆に、左から右へ下がるラインの画面構成により見る者が強い不安感を感じるよう工夫されている。まんがのコマ割りにおいてもこうした「読者の視線をコントロールする技術」は重要視されており、ある程度腕のある作家は無意識のうちにコマのバランスや絵の内容（人物の視線や動作など）がスムーズに次のコマへ連結するよう調整を行っている場合が多い。まんがの線条性について、レイアウトによる「視線のアクセルワーク」を行っているわけだ。

線条性

言語

助動詞 動詞 助詞 名詞 助詞 名詞 助詞 形容詞

膠着語としての日本語

現示性

一般絵画

仮名 漢字 仮名 漢字／漢字 仮名 漢字

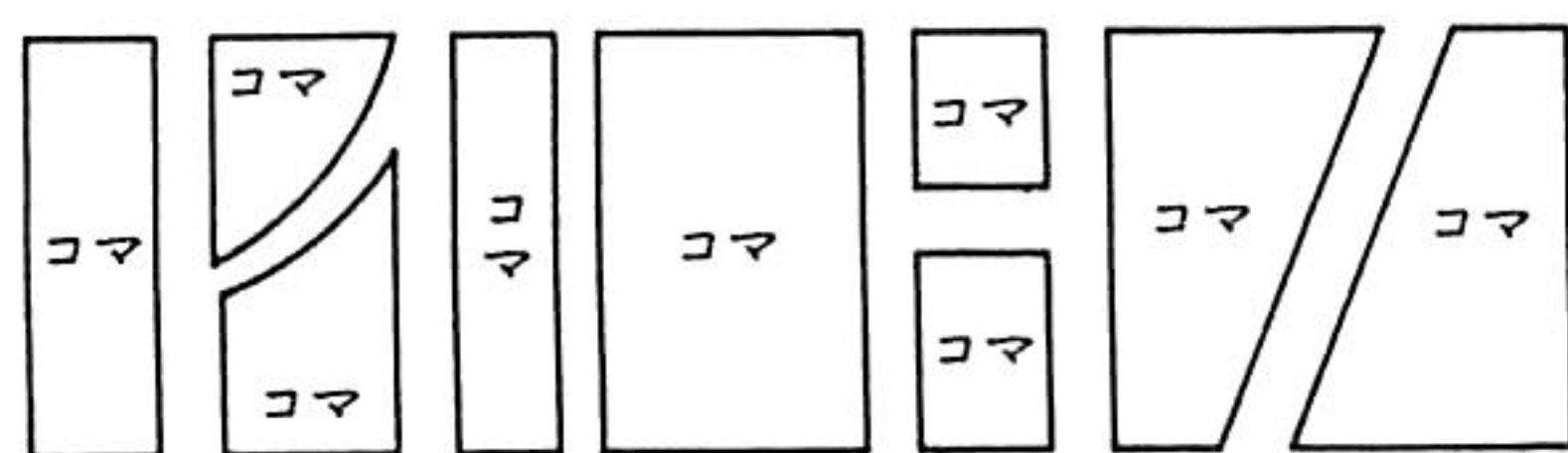
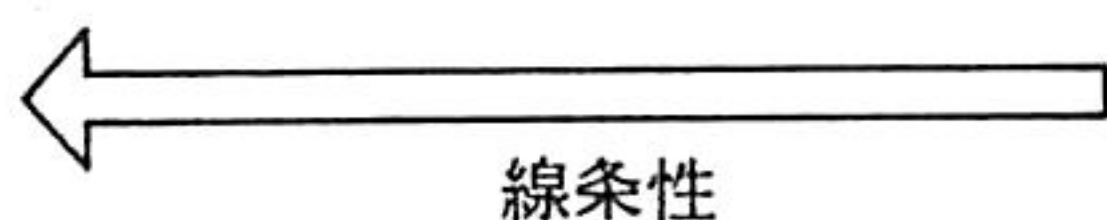
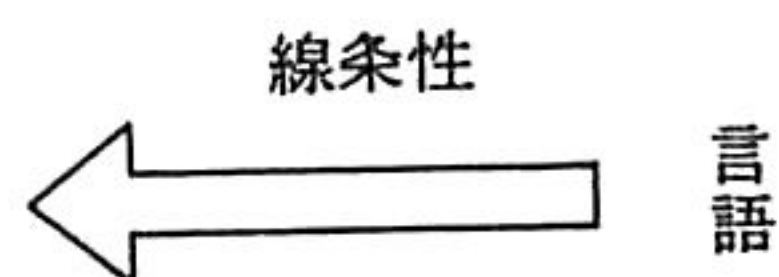
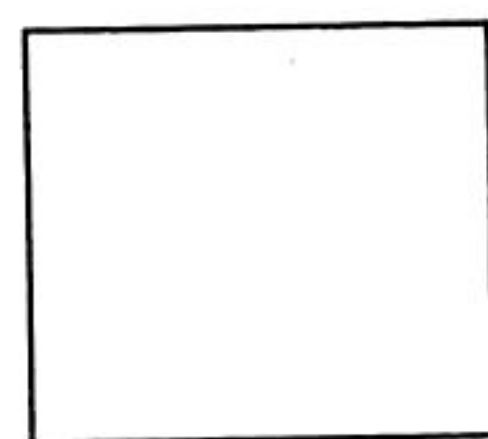
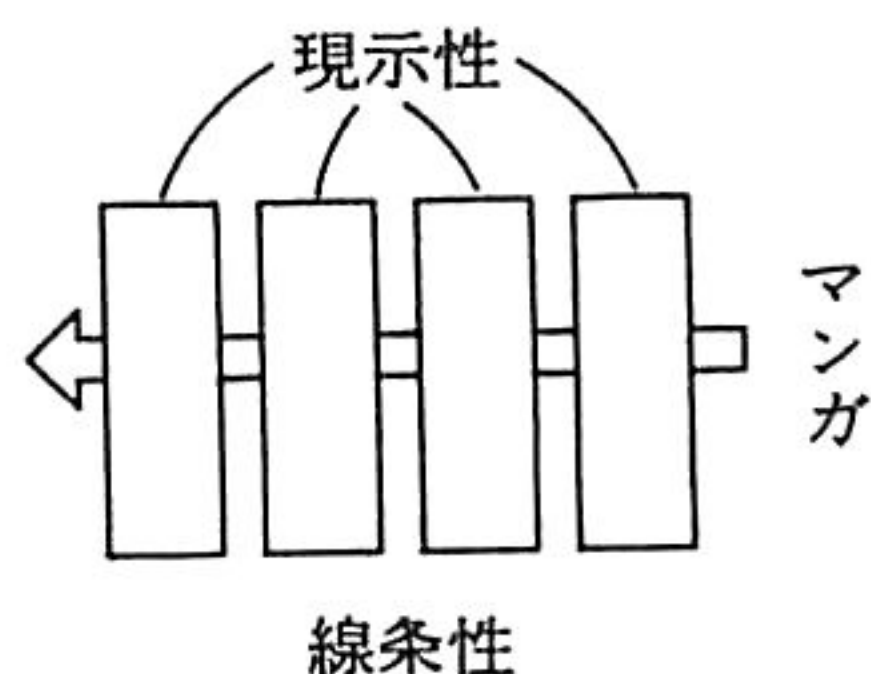
漢字仮名まじり文としての日本語

現示性

マンガ

線条性

コマ コマ コマ コマ コマ コマ コマ コマ コマ コマ

マンガ

線条性

呉智英『現代マンガの全体像』（双葉文庫）

なったときに初めて全体が意味を持つ。これが線条性です。呉さんはまんがという表現形式を、この「現示性＝絵」と「線条性＝ストーリー」を持った特殊なものとして定義しているわけですね。

呉さんはこの定義を踏まえた上で、**まんがってのは日本語と類似してる**んじゃないだろうかと考えたんですよ。なぜ日本はこれほどまでにまんがが盛んなのか、なぜ海外アーティストたちが日本まんがを模倣しようとしてもうまくいかないのか。その原因は僕ら日本人が使用している言語に密接な関係があるんじゃないだろうかと主張したわけです。

さて、日本語というのは皆さんも習った通り、ウラル・アルタイ語属に属する膠着語(こうちゃくご)です。膠着語というのは形容詞とか名詞・動詞を助詞でくっつける構造の言語ですね。「きれいな花を花瓶に挿した」という文章は「きれいな・花・を・花瓶・に・挿した」という具合に分割できるわけです。それと同時に、日本語は「漢

字仮名混じり文で記述される」という特徴も持っています。漢字ってのはそれ一文字で意味が通じる、表意文字でしょう。ところが仮名は表音文字。つまり日本語の文章は表意文字＝漢字と表音文字＝仮名が混在しているという不思議なシロモノであるわけですが、さあ、ここでちょっと考えてください。

表意文字の「一目で意味が伝わる」という特性、そして表音文字の「それ一字では意味をなさないがつながると意味が生じる」という特性。これ、何かに似てませんか？

そう、さっきの「現示性」と「線条性」ですね。つまり日本語もまた「現示性と線条性を兼ね備えたもの」なんですよ。呉さんはこのことから、まんがは膠着語である日本語と似ているんじゃないかと気づいたんです。「コマ・コマ・小さいコマ・コマ・コマ・余白」なんていう、まんがの進行に関係しているんじゃないかと。

これは少女まんがを読んでみると実感しやすいんですよ。少女まんがって他のジャンルに比べて不必要なコマが多いでしょう。よく見かけるものだと、カットの変わり目に「捨てゴマ」なんてのがあります。回想シーンに入る場面で何も描いてない白いコマが、小さくなりながら何個か並ぶというアレですね。あれは明らかに文章での「……」と同じ機能ですよ。他にも、気絶した人物が目を覚ます直前のところで、真っ黒なコマが入ってたりするでしょう。こういった「コマとコマを接続するための助詞的なコマ」が進行に用いられるわけです。

戦前のまんがは大体捨てゴマなしで進行してたんですけど、手塚治虫がコマ使いを大胆にして、それを石森章太郎（現・石ノ森章太郎）がさらにアレンジしたりして、まんがのコマ割りは徐々に複雑化・多機能化していったんですよ。

これこそが日本人がまんが慣れしている理由、あの複雑な構造を自然に理解できる理由、他文化の

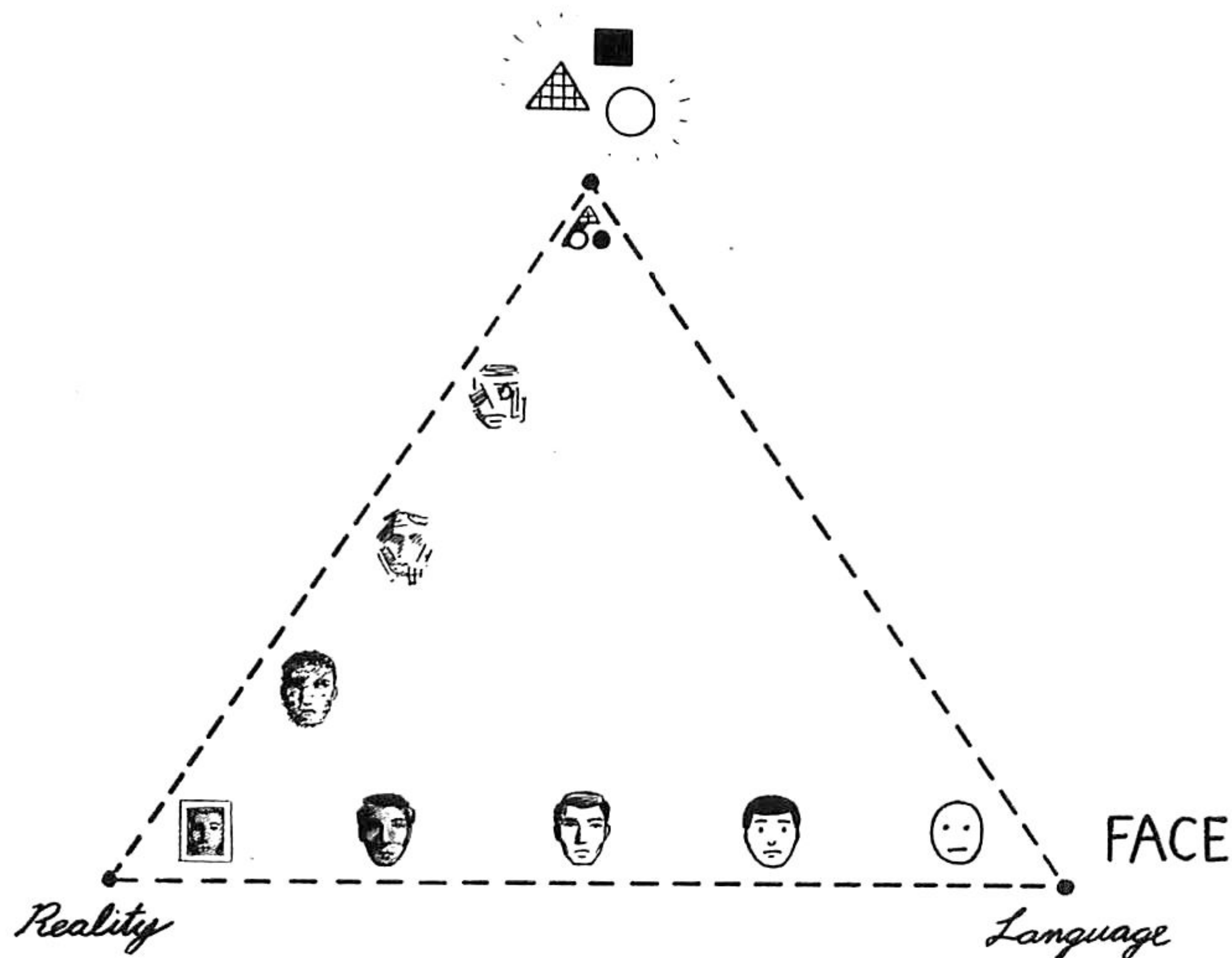
まんが表現の三角形

©1993 by Scott McCloud
／HarperCollins

The Picture Plane

FACE

Reality

Language

人たちが真似しにくい理由なんじゃないか。これが呉さんの主張する「言語モデル」です。言語を中心に据えたアプローチでまんがを考えてみたわけですね。

つぎにスコット・マックロードの「まんがとはイコンであり、アイコンである」という定義。つまりマックロードは抽象化にポイントを置いているわけですね。

彼によれば、まんがというのはまず、絵を簡略化することで成立しているわけです。たとえば「顔」を描く場合、輪郭の中に目が二つ鼻が一つ口が一つというところまで簡略化できるでしょう。そこまで極端にしなくても、ギャグまんがなどには劇画タッチのものにくらべて簡略化された顔のキャラクターが目立ちます。

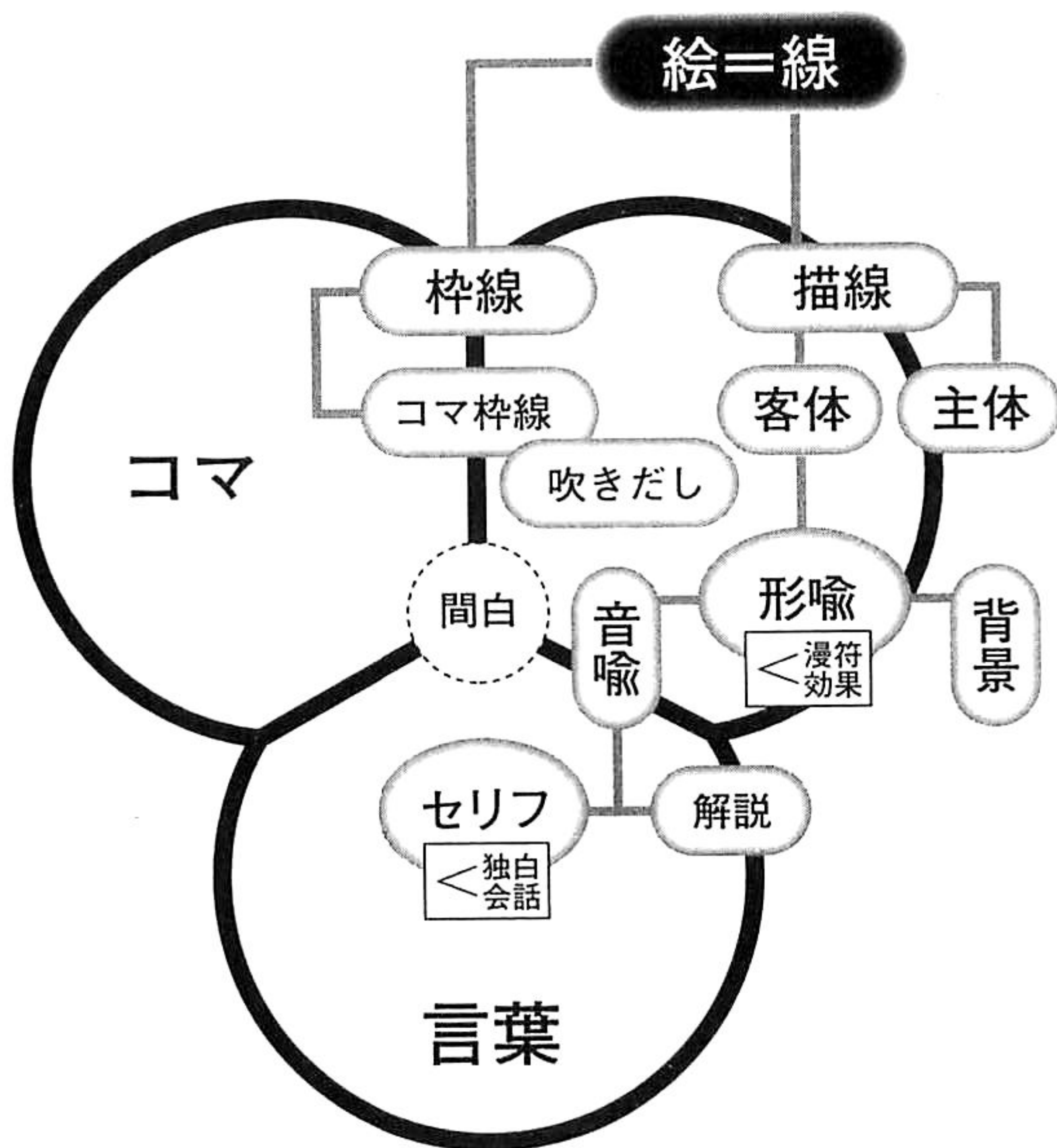
で、マックロードは「まんがとはこの簡略化された流れの中にあるんだ」というようなことを言っているんです。実際の絵ではないもの、ピクチャーでもアートでもなく、抽象画でもな

い、簡略化された一種の「アイコン」こそがまんがの表現であるというわけで、そのことについて大変面白い図式を提示しています。

これはマックロードの案による「まんが表現の三角形」というやつです。絵の性質を「リアリティー」と「プレーンピクチャー＝図形」「ランゲージ」の三角チャートで表していて、簡略化＝アイコン化によってどんどん言語的なものになっていくんだというんです。彼は「絵としてのあらゆるまんが表現はこの三角形内に位置づけることが可能だろう」と唱えています。マックロード自身、まんが家として活躍している人なんで、まんが分析をやろうとすると呉さんみたいな言語学的アプローチよりも「アーティストとしての自分は絵画やまんがをどのような視線で見ているのか」と考えた方がしっくりくるようなんですよ。

リアルタッチの「顔」を絵として崩していくとどんどんまんが的になり、さらに崩すとほとんど記号のようなものとなって逆にまんがからズレていく。「絵から言語へ／絵画から図形へ」。この中間位置にまんが表現があるということですね。

マックロードは『アンダースタンディング・コミックス』という、「まんが形式によるまんが研究書」とでもいうべき力作を五年ほど前に発表しています。彼のまんが理論がダイナミックに展開されていてかなり参考になりますから、ぜひチェックしておいてください。

さて、三番目のモデルですが、夏目・竹熊・斎藤三氏の提唱するこの構造モデルが一番ややこしいというか難解なシロモノなんですよ。見ただけでクラクラします。「まんがは絵とコマと言葉から成り立っていて、絵というのは線と同じモノである」というのが、かれらの定義。絵を構成する線をまんが用語で「描線」というんですが、人物の描線がまず主体としてあって、次に客体として背景画な

別冊宝島ＥＸ『マンガの読み方』（宝島社）

どがあり、さらに「主体に対する形喩」として汗や描き文字などがセリフと連動していると。

　竹熊さんは人物の額をつたう汗やこめかみでピクピクいってる青筋などを「漫符」と呼んでいます。言われてみればなるほどという意見で、たしかに現実の人間は焦燥を感じてもあんな雨粒みたいな汗は流さないし、目からアメリカンクラッカーみたいな涙を垂らしたりしないでしょ？　つまりあれらは、まんがの中で用いられるある種の符号、漫符なわけです。**焦ってる星飛雄馬の額**からなんか水飛沫みたいな汗が飛んでるのは、実際に「まんがの物語世界内」で汗が飛び出してるんじゃなくて、心理表現のための符号なわけですよ。で、進行に関してはやはりコマ割りとコマ間が関係していて、言語についてはフキダシやナレーション、さらに枠外にある作者の落書きなどが担っているんですね。

まんがの構造を分析する場合、ここらあたりがギリギリのラインであって、それ以上の細分化は

「分類のための分類」になってしまうだろうというのが、かれらの主張です。

海外のまんが市場

堅い話が続いちゃったんで、笑える実例の方に移りますね。まずは海外のまんが市場。世界各国のまんが市場がどのような状態になっているかを、国ごとに解説していきます。

○東南アジアの場合

東南アジアでは現在、『ドラゴンボール』の出版ブームが一息ついたところです。基本的にこれまでこの地域で出版されていた『ドラゴンボール』は海賊版ばかりだったんですけど、去年あたりからようやく、集英社から正式に著作権を取って販売するという動きが出てきたんですね。

それまでは**「タイのドラゴンボール争奪戦」**というのがありまして、二〇社くらいの出版社から海賊版『ドラゴンボール』がいくつも発行されるというとんでもない状態だったんですよ。内容はどこの社のも同じだから当然ダンピング競争が起きて、最初は一冊二〇バーツだったのが毎週値下がりしていくような状態だったんです。で、相場が一〇バーツを切ったあたりでようやく「印刷費だけで足が出てしまう。このままじゃダンピング競争で共倒れだ」と気づいたらしくて、一計を案じたある出版社が集英社に正式交渉を行ったんですよ。

ただし当時の集英社は海外に対して一切版権を許可していませんでした。というのも、以前アメリカで『北斗の拳』の英語版を発行して大失敗した過去がありまして、その苦い経験からガードが固くなってたんですね。その集英社に対してタイの出版社がどんな交渉を行ったかというと、これがまたすごい。

「タイでの『ドラゴンボール』出版を認めてくださいよ。認めてくれなかったら俺ら、いままで通り**二〇社三〇社総がかりで海賊版出しまくりますよ。**それでもいいですか?」と(大笑)。集英社もビビッたでしょうね。「だったら版権認めた方がましだ」って、結構いい条件でタイ版発行を認可したんです。

この交渉というか、ほとんど脅迫みたいな手段で版権取ったオジさんの偉いところは、タイに帰国してからなんです。帰国後タイ国内で『ドラゴンボール』海賊版を出してるところの社長を全員集めまして、会議を開いたんですよ。

「ダンピング競争で一冊一〇バーツとか五バーツなんてやってたんじゃ、自分の首を絞めてるだけだろうが。こういうのはお互いもうやめようや。俺が日本に行って、集英社から版権取ってきたからよ」

他の社長たちも驚いて、

「ええ!? 正規ルートで版権取ってきただって? 大した野郎だぜ。よっしゃ、『ドラゴンボール』はおまえさんとこにくれてやるよ」

まだ親分肌とか男意気というのが通用するんですよねえ(笑)。おかげでいま東南アジア、特にタイのあたりは著作権問題がすごくクリーンになってます。現在だと週刊『少年ジャンプ』が日本より一ヵ月遅れで、大体四五バーツぐらいで販売されてます。大変安いです。

○ヨーロッパの場合

ヨーロッパのまんが市場は現在、プラネッタ社とノルマ社の二社(共にスペイン)の競争状態ってところですね。イタリア・フランスのまんが出版はスペインに比べるといまいち情報が整理されてな

くて、ちょっと報告をまとめづらいんですよ。ただヨーロッパのまんが人口はここ数年確実に増加していて、その活力源になってるのが先に挙げたスペインの二社なんです。

プラネッタ社は「スペインの講談社」と呼ばれていて、めちゃくちゃデカい会社なんですよ。月に一〇〇タイトルくらいのまんがを出していて、ラインナップの内訳は三分の二がアメコミ、残り三分の一が日本まんがです。

ところがこのプラネッタ社、資本力がデカいのはいいんですけど、**どんなまんががウケるかっていう選択眼がまるでない**んですよ。日本へ来るたびに「とりあえず」って感じで版権買っちゃうんです。講談社に出向いて「どんなまんがが売れますか?」と質問するでしょ。それで「お薦めは『What's Michael?』ですね」とか言われて、あっさり信じちゃうんですよ。案の定『What's Michael?』の発行で大赤字くらいました(笑)。で、今度こそはって意気込んでまた版権買いにきたものの、またしても小林まことの『へば! ハローちゃん』と、あと『哭きの竜』を描いてる人のマイナーなまんがをつかまされて、「もしかしたら日本のまんがって売れないんじゃないのか?」なんて悩んでるらしいです。

それに対してノルマ社というところは、後進ながらもマニア上がりの気合入ったスタッフが揃ってて、なんかいいんですよね。社長が四〇代、社員がみんな二〇代くらいで、僕が見た限り全員とも完全なオタクです(笑)。

そんな感じだからウケるまんがを見抜く眼力も相当なものでして、「ノルマ社では今までどんな日本まんがを出してるんですか?」と質問したところ、「わが社が自信を持って発行しているラインナップは……」と名前あがったのが、**大友克洋**『**童夢**』、**まつもと泉**『**きまぐれオレンジ★ロード**』、**士郎正宗**『**ドミニオン**』、**藤島康介**『**逮捕しちゃうぞ**』、**桂正和**『**電影少女**』(会

場大爆笑&拍手喝采)。「今度は士郎正宗の『攻殻機動隊』を出します」って言ってましたからね。いやあ、すっげえマニアックなセレクションですよ。こんないいセレクションできるんだったらなにも悩みなんかありません。そのためにプラネッタ社が押されつつあるんです。

その大活躍を見たプラネッタ社としては当然「ちょっとまった。俺達もなにかウケる作品を出せばノルマ社くらいイケるんじゃないか?」と疑問に感じまして、また日本まで来るわけですよ。再び講談社や小学館を回って、「今度こそヒットする作品をください」。すると「じゃあこれなんかどうでしょう」といわれて版権買ったのが『沈黙の艦隊』(大爆笑)。なんかカンちがいしてるんですよ、プラネッタ社の人たちは。

ラインナップを見れば一目瞭然なんですけど、ノルマ社が目をつけた作品はどれもアニメっぽい絵柄のものばかりでしょう。ここがポイントなわけです。スペインでは昔から日本のアニメがオンエアされてたんで、〈まんが=絵で読むアニメ〉という認識が定着してるんですね。だから必然的に、アニメオタクと読者層がダブる以上、それっぽいタッチの作品がウケるわけです。実際、『美少女戦士セーラームーン』の海外版がマーベル・イタリア社から発行されてるんですが、これはイタリアからスペインに輸入されてかなりのヒットを記録してるんですよ。

僕自身、プラネッタ社のアントニオ・マーティネス社長にさんざん説明したんですけどね。『セーラームーン』や『オレンジ★ロード』をサンプルにして「ヨーロッパじゃアニメ絵の作品がウケるんですよ」って説明したんですけど、ところがかれら、**アニメ絵って感覚自体が理解できない**んですよ。話がさっぱり伝わらなくて「ノルマ社が『攻殻機動隊』をヒットさせたから、われわれはアニメ版『攻殻機動隊』の権利を」とか、絶対やめとけって感じのことばかり言ってるんです。「ノルマ社は『童夢』をヒットさせたから、われわれも同じ大友克洋の作品でいこう」って、それでなに選ぶ

かと思ったらよりにもよって『彼女の想いで』ですよ（爆笑）。なんでこう、自分とこの会社を苦労するように苦労するように持っていくかなあ（笑）。

とにかくもう、全然伝わらないんです。「アニメ絵ってのは目のでっかい絵のことか？　じゃあ、いがらしゆみこ出せばいいんだな？　『キャンディキャンディ』出せばいいんだな？」（大笑）悪くはないんでしょうけど、なんかちがうなって感じです。

○中南米の場合

中南米もまだまだ著作権無法地帯のままですね。このごろになってようやく、メキシコの出版社が正式なルートでの権利獲得に乗り出したんですけど、日本の出版社がすごい高額の著作権料を言うんですよ。スペイン語圏って世界人口の中でもかなりの割合を占めてるんで、すごくおいしいマーケットなのに、メキシコ側はなかなか手が出せないんです。

しかもメキシコやブラジルってのは海外作品だけでなく、自国内のまんが作品ですら堂々と海賊版が出回ってるという、なんかこう恐ろしく著作権フリーダムなところで、日本のまんが出版社が入る余地が見出しにくいという事情もあるんですね。

アメリカにおける日本のまんが

まんがの世界市場みたいな話をするときにいつもアメリカの事情を適当に済ませてしまうんで、今回はきちんと突っ込んでみます。ほんとうは学生の皆さんだけじゃなくて、日米の出版人たちに聞いてもらいたいんですけどね。

アメリカの出版業界には「日本のまんがはこっちじゃ売れない」という定説がありまして、これは

『北斗の拳』と『うる星やつら』の記録的敗北

的敗北が原因となってるんですよ。当時としては一ッ橋グループのすべてをかけたプロジェクトだったんですけど。『うる星やつら』は小学館ですけど、集英社が小学館系列の会社だってのはご存じですよね。二作とも、海外版の発行を手がけたのは小学館VISという会社です。『**北斗の拳』は当時日本でもアニメがブーム**になっていて、「日本のまんががいよいよアメリカに進出するんだ！」って、小学館VISが巨額の宣伝費を投じたんですけど、二〇〇〇〜三〇〇〇部しか売れなかったそうです。

『うる星やつら』の方も、先ほどいったような「アニメ絵のまんがは売れる」という読みがあったんで二〇万部ほど刷ったんですけど、向こうではいわゆるアメコミファンの間でしか話題にならなくて、結局六〇〇〇部しか売れなかったんです。どちらも大敗北ですね。それでいま、日本の大手出版社にとってアメリカは鬼門みたいなイメージになっちゃってるんですよ。

ヨーロッパや東南アジアでならそこそこ部数を伸ばせるのに、どうもアメリカでは同じようにいかないみたいですが、この背景にはアメリカというかアメリカ人の「大衆文化に関しては保守的」という気風が影響してるようなんです。

たとえばこれが日本だったらあらゆる国のものが翻訳で輸入されてきますけど、他国の大衆文化に対してここまでオープンな国というのは世界的に見てもひじょうに珍しいんです。映画で言うと、もとの言語をそのままにして字幕上映するとかそういう扱いですね。ところがアメリカで他国の大衆娯楽をどんな扱いしているかというと、全部英語に吹き替えちゃうんですよ。フランス映画であって

『北斗の拳』とアニメブーム
八五年ごろはアニメ番組の本数がやたらと多く、どの曜日も午後七時〜八時は必ずアニメが放映されているという夢のような状況だった。現在の「午後六時台のテレビ東京系列」みたいなものである。ちなみにアニメ版『北斗の拳』の放映は木曜夜七時から、フジテレビ系列であった。

も、日本のTV番組みたいに全部吹き替えなんです。字幕とか吹き替えとか言う以前の問題として、他国の映画を上映するってこと自体が滅多にない。こういった具合に、他国の娯楽作品を受け入れることについてはひじょうに保守的な面があるんですね、アメリカは。

その他見逃せない失敗原因として、日米のまんが出版形態のちがいがあります。

アメコミというのは大体一冊三二ページオールカラーで二ドル前後というのが普通で、それがマーベル社やDC社といったところから毎月百何十タイトルか発行され、コミックスタンドやまんが専門店で販売されるというスタイルですね。普通の本屋さんではあまり棚に並びません。

さらに、アメコミの制作システムというのも日本のまんが制作とまるっきりちがっています。アメコミの制作は完全に分業化されていて、ストーリーシナリオを書く「ライター」、鉛筆による下書き担当の「ペンシラー」、ペン入れ担当の「インカー」、そして彩色担当の「カラーリスト」がいて、サウンドエフェクト＝「BOOOOOM！」などの描き文字担当の人なんかもいる。このうち、アメリカでコミックアーティスト＝いわゆるまんが家として尊敬されるのはペンシラーとインカーがメインです。最近のマニアックなペンシラーはインカー作業まで自分で手がけたりしていますね。

で、このような完全分業スタイルで作られた一冊二ドルくらいのアメコミがコミックブックストアでどれくらい売れてるかといいますと、最低五万部くらいから、『バットマン』や『スパイダーマン』みたいなメジャータイトルの新作で一〇〇万〜一五〇万部というところでしょうか。一週間で最低五万部、ヒット作で一五〇万部を売り捌くという状態ですね。これがアメリカのまんが文化です。

さて、このような市場に日本まんがが参入したらどうなるか。日本の場合は週刊誌でも大体三百数十ページのものが二〇〇円前後、コミックスも二〇〇ページくらいで一冊四〇〇円ってとこですよね。もちろんモノクロ中心だからできる値段なんですけど、この価格感覚がアメリカ人に違和感を与

えてしまうんですよ。

実は日本まんがをアメリカで販売する場合、向こうのフォーマットに合わせて一冊三二ページの構成で販売するんです。比較すると、

アメコミ＝三二ページ　オールカラー　二ドル
日本まんがの翻訳版＝三二ページ　モノクロ　二ドル
少年ジャンプ＝四〇〇ページ　モノクロ　一ドル八〇セント

なんかガタガタでしょ？　もう**文化としてまったく異なる**んですね。

ジャンプを一〇〇円玉二個で買ってる僕らの金銭感覚からすると、アメリカのコミックってのは高く感じるんですよ。日本でこれだけまんがが盛んなのもつまりは質と量の関係で、手ごろな値段で毎週大量のまんがが読めるからなんです。人気作品のコミックスなら初版五〇万部とか一〇〇万部とかですから、印刷コストも安くつくんですよね。皆さんまんが好きでしょうけど、**三二ページのものが毎月一〇〇タイトルしか出ないなんて我慢できないでしょ？**

ところがアメリカでは日本みたいに「総出版物の三八パーセントが、まんが」なんて状態はまず考えられない。そんな市場ですから、参入するのがなかなか難しいわけです。いま、新書サイズのコミックスが大体四〇〇円、判型の大きいもので一冊五〇〇円くらいでしょう。向こうの人たちにしてみれば「五ドルあったらアメコミが三冊買えるじゃないか」って感じなんですよ。だから日本からの輸出まんがが売り上げを伸ばせないでいるんです。

とにかく日本まんがのアメリカ進出は最初失敗続きでした。『北斗の拳』と『うる星やつら』に続いて『バオー』と『コブラ』も失敗しましたし、『風の谷のナウシカ』の原作豪華装丁版も三〇〇〇部しか売れなかったんです。アメリカのまんがが市場で豪華版の本が三〇〇〇冊売れるってのはちょっ

とした事件で、ある意味で大ヒットといえるんですけど、日本国内では一巻当たり六〇万〜七〇万部売れてましたからね。小学館ＶＩＳの担当者が「すごいですよ、アメリカで三〇〇〇部も売れました！」って徳間書店に報告入れたところ、「バカか」と返されたそうです（笑）。

翻訳出版のプロセス（アメリカの場合）

その手の業界に進みでもしない限り役に立たない知識なんですが、日本まんがをアメリカで出すときの翻訳出版プロセスについて説明します。プレプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションの三つに分かれるんで、順を追って説明していきましょう。

○プレプロダクション

プレプロダクション、つまり前制作は「アメリカで売れそうなまんが」を探すところから始まります。アメリカ出版社のエージェントが日本に来てまずどこで情報収集をするかというと、**「まんがの森」と「まんだらけ」に行くんです**（大笑）。いやホントですよ。あと「高岡書店」とか、いろんなところ行って探すわけですね。いいまんがが見つかったら航空便で向こうの出版社、ダークホース社とかイプリクス社とか日本まんがを多く扱ってるところに送って、売り込みを行います。もう口八丁手八丁でね、「これは売れますよ。園田健一はいま日本で大ブレイク中です」とか「真鍋譲治は日本のマニアから神様のように尊敬されていて」とか大嘘をかますわけですね（笑）。

次にプロポーザルを作成します。プロポーザルというのは契約書の元になる「契約申込書」みたいなものですね。日米それぞれの出版社と、アメリカのディストリビューター（本の配給元）三社に対するプロポーザルを作成し、権利を売る側、つまり日本側に対して「最低何部売りますよ」などの保

証や「翻訳完了はこの日を予定しており、ディストリビューターへの納品は何月何日。お支払いは何月何日の予定です」といった期日取り決め、さらに「発売前にこれくらいの広告を打っておきます」みたいなことも決めるわけですね。これがプロポーザルです。

プロポーザルの次が契約。印税は実売部数×定価の六～八パーセントが相場です。日本だったらまんがでも活字本でも印税は一〇パーセントが普通なんですけど、アメリカでは六～八パーセント契約が通例みたいですね。もちろん超一流クラスになると一〇パーセントとか一四パーセントとかに跳ね上がることがあります。ただ、アメリカの印税は日本のような刷部数制ではなく実売制なんですよ。

刷部数の場合、たとえば『ドラゴンボール』が二三三万部、『Be Bop High School』が一七六万部（共に初刷部数）だったとして、それぞれ刷った分だけの印税を支払ってくれるんですが、アメリカではたとえ『ドラゴンボール』を二三三万部刷ったとしても、一〇〇万部しか売れなかったら一〇〇万部分の印税しか払ってくれないんです。つまり売れ残って返本された分は作者の儲けにならないんです。そのため発売六ヵ月後ぐらいに実売部数調査の報告書を出して、その数字を元に支払い額を決めるようにしているわけです。やはりアメリカのまんがは、日本まんがみたいに確実に利益を上げられるところまではいってないですね。

○プロダクション

プロダクション段階で一番最初に行う作業は、原画の紙焼き入手です。原画、つまりまんが原稿ってのはスクリーントーンが貼ってあったり、上にホワイトが塗ってあったりして扱いに注意を要するシロモノなんですよ。封筒を垂直に立てて輸送したりしたらトーンはパラパラ剝がれるわホワイトは落ちるわで目も当てられない事態になるという、なんとも厄介なものなんです。この原画を写真製版

して実寸大プリントしたものが「紙焼き」と呼ばれるもので、まずはこれを入手するところからプロダクション作業が始まるわけですね。

次にこれを左右反転します。日本のまんがは右開きですが、アメリカのまんがは左開きですから。全体のトーンを統一するため、表紙も左右反転するんですよ。要は絵を全部裏返すわけなんですが、そのせいなのか、**デッサンに自信のないまんが家は自分の作品を絶対に海外出版しません。**

次にフキダシ内のセリフや描き文字を消去。これがややこしい作業なんですよ、ひじょうに。描き文字＝サウンドエフェクトってのは「ドカッ！」とか「ガッ！」とか、絵の上にかぶってるでしょう。これをいったん消去してその部分の描線を描き直さなくちゃならないんですけど、これがすごく時間かかるんです。

そしてやっと翻訳。フキダシ中のセリフやサウンドエフェクトを英語に変えて、レタリング担当の「レタラー」が修正を加えていきます。以上でプロダクション作業が終了って感じですね。

○ポストプロダクション

そしてポストプロダクション。まずはプレスキットの作成ですね。メーカーやディストリビューター、アメリカ全土のコミックストアなどに配布する販促用チラシやパンフレット、ポスターを制作します。

この作業にはどの出版社も気合を入れるんですが、なんでかというと、出版部数が確定するのはプレスを開始してからなんですよ。できるだけいい感じのプレス活動をしてコミックストアからたくさんの注文を取らないとならないんですね。で、全国の小売店からディストリビューターの元へオーダ

ーが届いて、それに基づいて出版部数が確定するわけです。だからいかにも売れそうなプレスキットを作成しないといけない。

次にディストリビューターへの告知。「何月何日に出ますよ。このまんがは日本で大ヒットしていて、アメリカのマニアも翻訳を待ち望んでいた作品です」とか「このまんがは『ナウシカ』の宮崎駿が『名探偵ホームズ』を犬のキャラクターで描いた奴です」とか（笑）、そういったいろんな宣伝文句を飛ばすわけですね。

これらポストプロダクションの作業を経てようやく部数が確定するわけですが、ちなみに日本まんがの翻訳出版では、大体六〇〇〇〜一万二〇〇〇部が目安と言われています。

では士郎正宗の『攻殻機動隊』を例にあげて、実際のプロダクション作業を追ってみましょうか。

オリジナルと海外版の同じページを並べてみましたんで、ちょっと見てください。「WHAM-

WHAM」という描き文字が入ってるでしょう。向こうのスタッフはまずオリジナルの「ドドドドド」というレタリングを消して、背景の効果線にいたるまで全部の絵を描き直すんですね。その上からレタラーが英語版の擬音とかを入れるわけです。士郎正宗さんの場合は、ちょこっとだけど英語での擬音とかを使ってたりするんで修正不要な部分もあるんですが、とにかく日本語の擬音は全部修正しなくちゃなりません。

だからこれらの人たちも苦労して擬音を考えてるんですよね。頭にちょっと「K」をつけてみたりとか、弾が当たる部分を**「ブミッフブミッフ」**(笑)。

このように翻訳と一口に言っても、フキダシの中だけ英文に書きかえればいいってもんじゃないんですよね。大変な労力を必要とします。

向こうの出版社の人は、「こっちで出すときに作業しやすいよう、日本のまんが家は擬音とかセリフを、セルの上乗せみたいな方法で別に描いておいてくれればいいのに」なんて風にボヤいてる

んですけど、現在の日本まんがはとにかく余分なことせずにハイスピードで描きまくれという量産体制によって量と価格と発行ペースを維持してるわけですから、海外版の六〇〇〇部やそこらのためにそこまで手間をかけられないのが現状なんですよ。だからそれは「レタラーに泣いてもらう」形になっているんですね。

士郎正宗さんの**『攻殻機動隊』と『アップルシード』はアメリカの日本まんがが翻訳業界で「もっとも手間のかかる二大作品」**と呼ばれてます（爆笑）。翻訳版は大体日本での発行から二年遅れで店頭に並ぶんですけど、二年間延々こうした作業を続けてるんですよ。アメリカってスクリーントーンの種類が揃ってないんで、トーン部分の修正するときは仕方なく、ペンでドットを打っていったりするわけです。トントントントンとすごい地道に。同じトーンが手に入ればいいんですけど、まちがってちがうトーン貼っちゃったら悲惨ですよ。**モアレ**ができちゃうでしょ。だから「ヤケだ。手で打っちまえ」と、**二年間ペン先でトントントントントントン**（笑）。

モアレ
スクリーントーンは透明なフィルム上にパターンを印刷した構造であるため、貼ると下の画像が透けて見える。そのため、トーン同士が重なると模様が干渉しあって本来とはちがったパターンになってしまう。これが「モアレ＝模荒れ」である。ただし最近のまんが翻訳ではCGの導入が盛んで、トーン部分の修正作業は同じデザイン部分をグラフィックソフト上でコピー使用するという手法がメイン。これならば手間もそれほどかからない。

そんな大変な作業なんだから日本でそういうことしてやればいいのにという声もあるでしょうけど、できないんですよ。なんでかというと、日本のまんがというのは恐ろしい体制で作ってるからなんです。雑誌なんかでまんがを読んでると、皆さん「まんがの原稿ってのは一枚の原稿用紙にコマ割って……」って思うでしょ？　たしかに印刷所に入れるときはそうなんです。でも忙しい作家の場合、描いてる間どのような状態であるかというと、コマ割って先生がペン入れした段階で、**一度す**

べてのコマをバラバラに切り刻んじゃうんです。カッターでバラバラにして、それを各アシスタントに「はい、君はこのコマやって」と分配しまして、ホワイトなんかも超強力なアメリカ製二〇〇〇ワットドライヤーでグワァ〜ッと乾かしまくって、そうやってできあがったモノを裏からガムテープでバキバキ貼って仕上げてるんですよ。

まんがの原画展というのがあまり開催されないのは、これがバレちゃうからです（爆笑）。たまに開催されてますけど、展示されてる原画ってのは**地獄絵図のような制作光景**がバレないようなものばかりですね。週刊で人気連載やってる人とか複数連載してる人はほぼ全員が同じことやってますよ。有名なところでは国友やすゆきさんがこれの天才ですね。あの人の仕事場ってのがまたすごいもんでして、パズルが置いてあるんですよ（笑）。原稿パズルがいくつも散らばってて、チーフアシスタントの人がまた器用なことに、それを裏返して一つのミスもなく貼り合わせていくんです。

僕思うんです、そんな描き方してるんだったら**新作まんがなんて描かずにこれまでのやつ組み合わせてやりゃあいい**じゃないかと（爆笑）。以前あるまんが家に「まんが界にはそういう手段があるんですよ」と自慢されまして、僕もつい負けん気出して「いやいや、サン〇イズだってそれでアニメ一本作ったことがありますよ」と（爆笑）。

実際、アニメ界ではよくあるんですよ。バンクフィルムというストックみたいなのを再編集して一話作ってしまうってのが。皆、見たことあるでしょ？ **『ナディア』でもやったよな？**（爆笑）**『エヴァ』でもやったよな？**（大爆笑）スケジュールが混んでくると必ずこれで切り抜けちゃうんです。

このように、翻訳作業ってのは大変な修羅場仕事なんですよ。そのままじゃ使えない状態の原画を左右反転したりレタリングし直したりって、そういう地道な作業を二年がかりでやってるわけです。

翻訳が楽になるような描き方をしようったって日本本家の方も毎週修羅場なんだからそんな余裕はありません。

T O D A I
O T A K U
K O Z A

第五講

まんがとアメコミ

民主主義的に正しいスーパーヒーロー

G U E S T

フレデリック・ショット

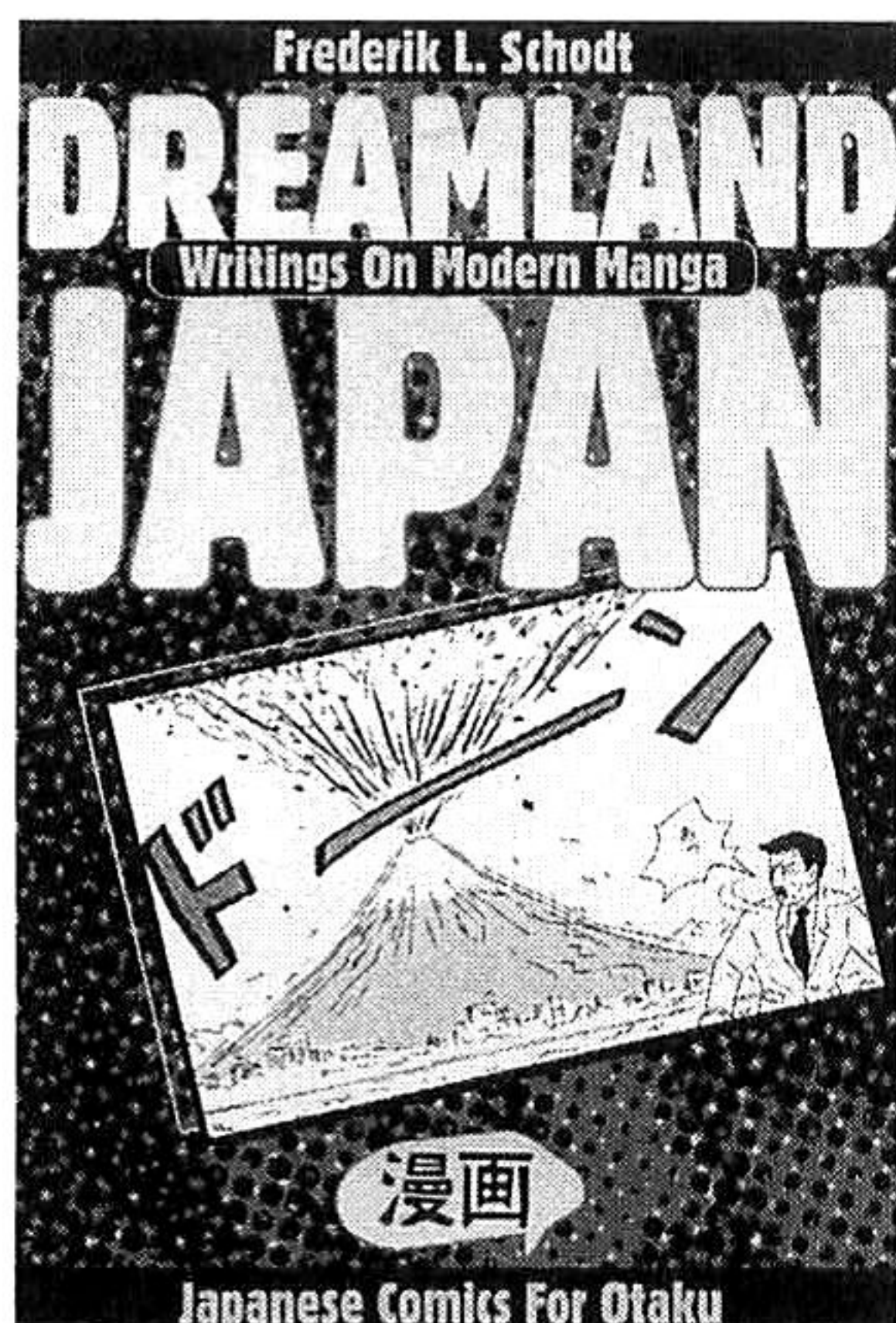
アメリカにおいて、日本のアニメ・まんがの権威を三名あげろ、と言われると、トーレン・スミス、フレッド・パッテン、フレデリック・ショットになるだろう。
フレデリック・ショット氏は本業が日本語の通訳、それも超大企業同士の契約時に、通訳団団長を務めるほどの、達人である。知日家で知られ、日本の現代・古典文化に詳しい。
故・手塚治虫氏の大の親友としても知られている。九六年からアメリカで始まったアニメ賞・「手塚アワード」の審査委員長も務めている。
こんな立派な人が、日本のアニメやまんがに興味を持ってくれている。これは、大変喜ばしいことだ。
と言うのも、たいていのアメリカ人は、日本の学生やサラリーマンが電車の中でまんがを読んでいるのを見ると、幼稚だと批判する。その的外れの批判をマトモに受けとめた日本人までが、恥ずかしがったり、反省したりする。
が、日本のまんがとアメリカのコミックは全然違うものだ。アメリカのコミックスはたしかに子供向けだが、まんがは違う。そこを押さえないで批判したり反省したりは、早とちりであろう。
では、なぜ日本では、こんなにまんがが盛んで進化できたのか。日本のまんがの特殊性とは、どんな要素からなっているのか。なぜアメリカでは、まんがが市民権を得られなかったのか。日本とアメリカの事情をもっともよく知っている、フレデリック・ショット氏に直に聞いてみたいと考えて、お呼びした。

＊

OTAKU⇒MANGA

岡田　今回はまんが文化というテーマなんですが、俺、ちょっと面白いなと思ったのがですね、ショット先生の最新作『ドリームランド・ジャパン』に**蛭子さん**の絵がでかでかと描かれていたという……（笑）。普通メジャーなところで手塚さんとかを出しますよね。なんで蛭子さんなんですか？

ショット　まずその「ドーン」という文字に惹かれて。それと火山が噴火してるところにも惹かれてしまいましたね。日本語を知らないアメリカ人にもすぐに**「爆発してるんだな」**とその勢いが伝わ

Frederik L. Schodt
DREAMLAND
Writings On Modern Manga
JAPAN
ドーン
漫画
Japanese Comics For Otaku

蛭子能収（えびすよしかず）
蛭子さんと聞いてバラエティ番組でイジメられてるイメージしか湧かないようではちょっとマズい。彼は『ガロ』出身のれっきとした漫画家であり、その作品はあの人のよさそうな笑顔からは想像もつかないようなダークな情念で満たされているのだ。初心者はとりあえず『地平線』あたりをチェック。

OTAKU
どのくらい定着しているのかを確認したい人は、インターネットの海外サーチエンジン（YAHOO! USAあたりがお薦め）で検索キーワードに「OTAKU」と入力してみよう。ずらりと並んだ関連ホームページの量に圧倒されるはずであ

ります。
岡田　で、この本には「Japanese Comics For Otaku」と書かれてますけど、この「Otaku」って単語、アメリカの人には意味伝わってるんすか？
ショット　そうですね、最近はアメリカでもかなり「オタク」という単語が定着しつつあります。『Wired』というコンピュータ雑誌があるんですが、三年くらい前にその雑誌の表紙に、なんの説明もなしに**「OTAKU」**という言葉が使われてました。ずいぶん前から入ってきていた言葉で、その頃からアメリカのまんがファンの間でもよく使われるようになり、最近岡田さんがアメリカに来られてからはさらに普及してます。でもアメリカでの「OTAKU」は日本での「オタク」とはちょっとちがったニュアンスで用いられてるようですね。単純に「日本のまんがやアニメを好むマニア・ファン」を意味しているようです。ですから日本での宮崎事件とか「OTAKU」にまつわるネガティブなニュアンスがほとんど削除されているんですね。
岡田　実際、ずいぶんと普及してるみたいでしたね。サンフランシスコで「OTAKU」と書かれたTシャツ着た兄ちゃん姉ちゃんを見かけましたけど、あれは**日本でやったら文化的自殺行為ですよ**（笑）。向こうのマスコミから「オタクってなんですか？」と質問された場合、ショットさんはどのように説明してるんですか？
ショット　僕の場合は、日本での「オタク」という単語の概念を自分なりに説明します。アメリカ人は、オタクという言葉からネガティブなニュアンスを感じないという事情がありますから、マスコミに説明するときはまず、宮崎事件とか、本来は敬語として相手を「おたくは……」と呼ぶときに使わ

る。また、「MANGA」「ANIME」といった単語も定着しているようだ。「アニメーション」ではなく「アニメ」で通じてしまうのがポイント高い。ちなみに一八禁パソコンゲームやロリコンコミックの関連サイトは「HENTAI」で検索できる。「Otaku」「Hentai」「Anime」はもはや世界の共通語なのだ。

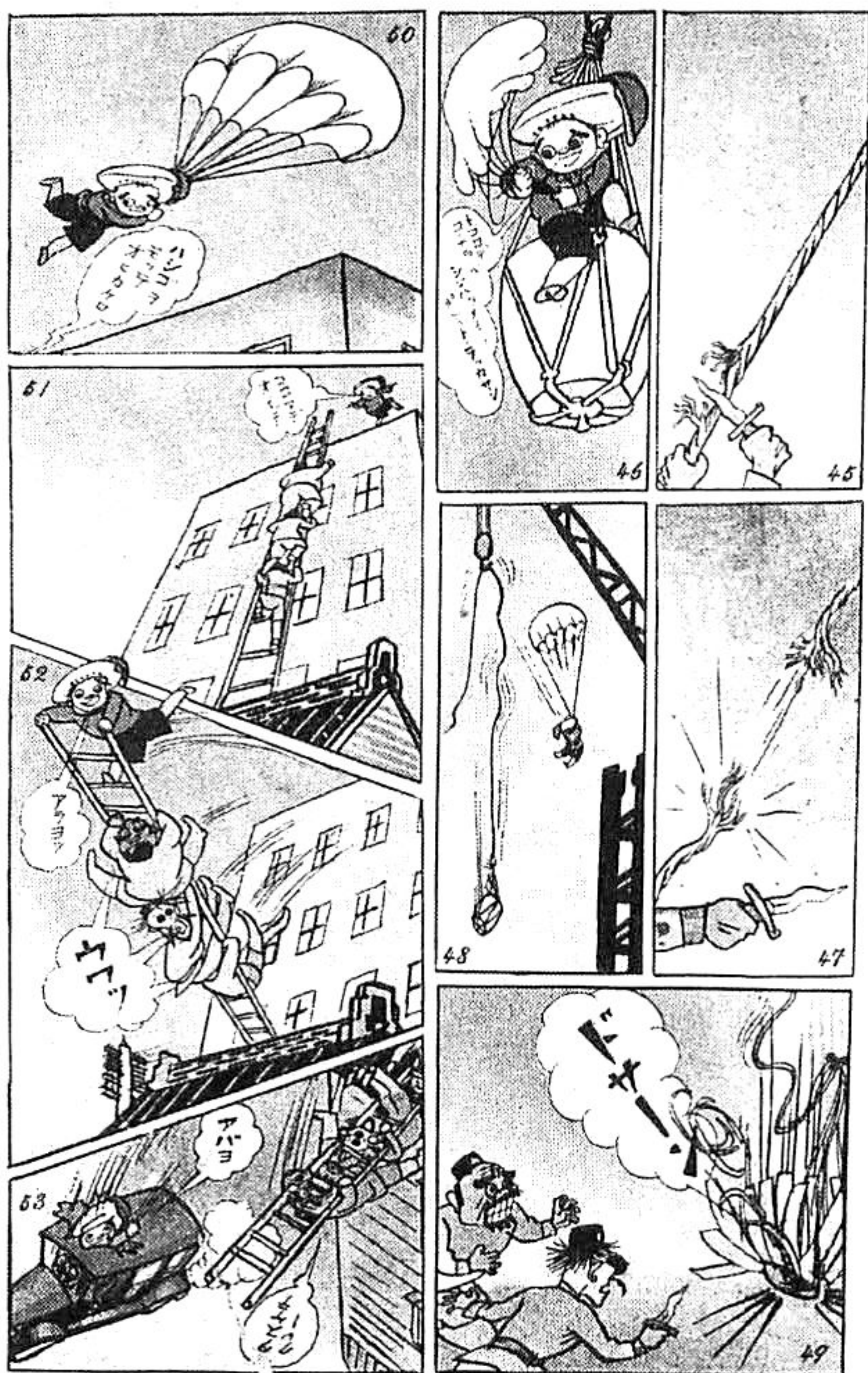
れていた言葉であるとか、そういった説明から始めるんですね。
岡田　ショットさんは今回日本まんが研究家としてお越しいただいたんですが、やはり活動の中心はアニメでもオタク全般でもなく、まんがという……。
ショット　ええ。僕はまんが以外にも著作活動を行っていますが、やはり一番好きなのはまんがです。
岡田　それもマニアックなものが好きというわけじゃないんですよね。ショットさんの前著『Manga! Manga! The World of Japanese Comics』がここにあるんですけど、特徴的なのが、日本でもコアなマニアはあまり意識しないような作品を扱ってるなあと。『**フジ三太郎**』とかね（笑）。あとは『**ゴルゴ13**』とか『**カラテ地獄変**』、『**おれは鉄兵**』、それと『**Be Bop High School**』。たいへん範囲が広いですよね。
ショット　『Manga! Manga! The World of Japanese Comics』の発行は一九八三年ですから、もうずいぶん昔ですね。この本を書いたときはどの作品もそれほどレアなものではなかったんですが、一三年経ったいまではレアアイ

『フジ三太郎』
サトウサンペイ作の、朝日新聞連載四コマ。数年前、新聞四コマとしては異例の豪華箱入り装丁単行本が発行されて話題を呼んだ。
『ゴルゴ13』
さいとうたかを作。日本で一番コミック巻数の多い作品。劇場アニメ映画のゴルゴはCG使いまくりで出崎演出が思いっきり効いているという、当時としてはひじょうに豪華な作りだったんだが、いま観るとやっぱ笑ってしまう。
『カラテ地獄変』
梶原一騎作・中城健画。名作『空手バカ一代』の裏ヴァージョンともいえる格闘コミック。このほか『カラテ地獄変・牙』と『新カラテ地獄変』がある。
『おれは鉄兵』
ちばてつや作の剣道マンガ。モロにちばてつやテイストの利いた王道スポ根モノである。
『Be Bop High School』
きうちかずひろ作の、マガジン系ヤンキー路線の草分け的作品。

テムとして扱われているものも多いようです。
岡田　この本はどういった内容なのでしょう。
ショット　当時、海外で「MANGA」という言葉を知っている人たちはほとんどゼロだったんです。ですから執筆にあたっては、まず日本のまんががどういうものであるか、どういう歴史的・文化的背景から生まれてきたのか、そういった部分から説明していますね。歴史的な流れについては、鳥獣戯画の時代から紹介しています。日本まんがのルーツを、中世の地獄絵や浮世絵にまで溯って解説しています。
岡田　するとショットさんは、まんがのルーツは中世あたりにまで溯るとお考えなんですか？
ショット　そうですね。まんがの形そのものはまちがいなくアメリカから輸入されたものですが、僕自身としては、アメリカンコミックのコマ割りやフキダシなどとは別に、日本にも独自のルーツがあったんだと考えています。たとえば鳥獣戯画に見るユーモラスなタッチ、絵解きもののストーリー性、浮世絵のデフォルメ。こういったものは西洋からコミックが輸入されるはるか以前からあったものですし、ですからそれらの作品もある意味でまんがの一つといえるでしょうね。
岡田　フキダシやコマ割りなどの表現形式は、アメリカが発祥になっているんですか？
ショット　近代ヨーロッパの一コマ風刺まんがなどには一部フキダシが使われていますし、コマ割りされているものもありますね。ただ、いわゆるシリーズものとして六コマ、一〇コマといったストーリーにまとめたものはアメリカで誕生したようです。
岡田　それは時期でいうと……。
ショット　うーん、今世紀初頭ですね。それか一九世紀の終わり頃。ちょうど時代の変わり目にあたる時期です。

マンガ喫茶でこれを全巻一気読みすると、一目置いてもらえるか、もしくは変人扱いしてもらえる。住宅街の小さな喫茶店には必ず置いてあるんだが、なんでだろう。

岡田　そうするとずいぶん伝播が早かったんですね。アメリカで誕生した形式がすぐ日本に伝わって、**田河水泡**とかあの辺の人たちがあっというまに取り入れてしまって。

ショット　実は一九二〇年代に日本のまんが家やアーティストの一部が、アメリカのコミックスを研究していたんです。渡米して描き方を勉強した方もいました。たとえば『スピード太郎』の宍戸左行さんですね。彼はアメリカに渡って当時新聞連載されていたコミックスを勉強し、帰国してから後はその研究成果を自分流に昇華させて『スピード太郎』などの連載をスタートさせたわけです。政治・社会風刺まんが家として有名な**岡本一平**さんも一九二三年頃に渡米していて、ニューヨークの新聞社を訪れたそうですよ。その新聞

©宍戸左行／『スピード太郎』金貨ギャングの巻　第一書房（1935）

田河水泡（一八九九〜一九八九）『のらくろ』の作者。この時代のコマ割りはひじょうにシンプルなもので、一ページを縦四コマほどに区切り、舞台進行を同一視点から絵コンテ風に描くというものであった。コマ割り進行に映画のカメラワーク的手法を導入したのは、おそらく手塚治虫が最初である。

岡本一平（一八八六〜一九四八）函館出身。大正の頃に東京朝日新聞社に入社、米国新聞のコミック連載を日本に紹介した。自らもまんが家として活躍し、日本風刺まんがのジャンルを開拓している。

は当時もっとも多くのコミックスを連載していて、感動した岡本さんは帰国後、朝日新聞の編集者に「アメリカにはこんなに面白いものがある」と売り込み、向こうの新聞コミックスを翻訳連載させたそうです。

岡田　つまり日本のまんがというのは江戸時代の黄表紙や鳥獣戯画のような絵物語と、アメリカから先人たちが学んできた表現スタイルが合体して成立したものなんですね。

ショット　そうです。二つの流れがひじょうにうまく融合されています。

岡田　その二〇年代の日本まんがというのは、アメリカンコミックの焼き直しみたいなものが多かったんですか？

ショット　焼き直しどころか直訳の輸入コミックスが主流だったようです。たとえば一九二三年に岡本一平さんが日本に紹介した、ジョージ・マクマナスさんの『Bringing up Father（おやぢ教育）』というシリーズの場合、朝日グラフ掲載時にはセリフの直訳文が横書きで印刷され、洋書と同じく左から右へ読み進めていくようになっていました。アメリカ形式をそのまま使用していますね。そして岡本一平さんのすぐ後、**麻生豊**さんが『ノンキナトウサン』を新聞連載したんですが、これもアメリカンスタイルそのままで、コマ割りは左から右へ流れ、フキダシ中のセリフも手書きの横書きとなっていますね。

岡田　『ノンキナトウサン　Easy-going Daddy』になってますね（笑）。

ショット　それは訳すのに苦労しました（笑）。で、その後、アメリカンスタイルのまま持ち込まれたまんがが日本のスタイルに変わるまでには、大体一五年ほどの時間を要したんじゃないでしょ

麻生豊（一八九八〜一九六一）大正初期から昭和中期まで活躍し、今日の新聞連載まんがに見られる四コマの定型を作り出した。岡本一平と同じく麻生も新聞記者として報知新聞に在籍。

うか。

マッチョヒーローの黄昏

岡田　日本独自のスタイルが出始めたのは一九三〇年代頃ですね。その頃、アメリカの方はどんな状況だったんでしょう。いわゆる「まんが黄金期」だったんでしょうか？

©麻生豊／『ノンキナトウサン』　報知新聞社（1925）

ショット　それを語るにはまず、まんがという言葉を定義しなければならないでしょうね。新聞連載まんがとか、社会風刺まんが、政治まんがなど、いろいろなジャンルがありますから。その中でもアメリカでいうところのコミックブック、あの薄っぺらな雑誌として発行されているものをまんがと定義づけるなら……あれはどう呼んだらいいんでしょう。アメコミといった方がいいですか？

岡田　そういう風にいうしかないですよね（笑）。僕らがアメコミと聞いてイメージするのは、**極彩色の服を着た変な筋肉オヤジが悪い奴をスポポポポ〜ンと倒して、**「こんなの誰が読んでんの。ああ、アメリカ人か」っていう（笑）。

ショット　う〜ん、**なんと返したらいいのか**（笑）。

岡田　いや、申し訳ございません（笑）。
ショット　僕らは逆にですね、電車内で目の前に女子学生が立ってるのに**平然とエロまんがを開いている日本人**はどういう神経なんだろうと（大笑）。
岡田　俺の場合、社会教育の一環として堂々と読んでいます（大笑）。ところでアメコミの「マッチョが悪党やっつけてスポポポポ～ン！」というような作品は、昔からあったわけじゃないんですよね。
ショット　わりと早い時期から出ていましたよ。
岡田　ああ、昔からアレが好きだったんですね、皆さん（笑）。
ショット　いや、でもやはり、四〇～五〇年代はスーパーヒーローものだけではなく、いろんなジャンルのアメコミがあったんです。たとえば恋愛モノとかスポーツモノとか。絵柄にしても、いまのアメコミとはちょっとちがったスタイルで描かれていました。でも**出版形式**についてはその当時から四色刷りの薄っぺらな雑誌スタイルでしたね。一冊あたり三二ページとかそういった形で。
岡田　ジャンルは当時の方が多岐にわたっていましたよね。
ショット　そうです。その頃のアメコミはジャンルの豊富さが特徴ですね。
岡田　最初から書き下ろしでアメコミを発行するという現在のスタイルはいつ確立したんです

出版形式
アメコミの場合、日本における『少年ジャンプ』や『少年マガジン』のようなまんが週刊誌はほとんど存在しておらず、各作品ごとに大体月一回の割合で「リーフ」と呼ばれる薄いパンフレット状のフルカラーコミックが発行されている。ショット氏が言っている「薄っぺらな雑誌」とはこれのこと。このリーフを何冊かまとめたものが日本でいうところの単行本にあたり、「トレード・ペーパーバック」（TPB）などと呼ばれているのだが、TPBが発行されるのは人気作家の人気作品のみで、「アメコミ」という場合はリーフを指す場合がほとんどである。日本のまんがに置き換えた場合、『こち亀』や『マサルさん』が毎週一話ずつ各作品バラバラで発行され、人気が出たら一冊にまとめられる」といえば理解が早い。

か？
ショット　やはり**三〇年代の後半**からですね。その後の四〇年代・五〇年代が黄金期です。
岡田　いまの日本まんがもジャンルが豊富ですけどあれぐらいあったんでしょうか。
ショット　うーん、日本はちょっと特殊過ぎて比較にならないんじゃないでしょうか。これほどジャンルが豊富な国は他にありませんよ。全出版物のうち約四割をまんがが占めているような国は日本だけです。
岡田　たしかに……。なんか責められてますね（笑）。
ショット　いや、たくさんまんががあるのは嬉しいことです（笑）。
岡田　で、アメリカ国内のまんがが人口というか、アメコミ人口って現在どれくらいなんでしょう。
ショット　具体的な数字は把握していませんが、アメコミ人口そのものは少ないですね。ただスヌーピーのようなものであるだとか、新聞連載されているものはひじょうに人気があって、読者も多いようです。ある意味で国民のほとんどが読んでいるといっても過言ではないでしょう。それとは対照的にいわゆるアメコミ、薄っぺらな雑誌として発行されているものを読んでいる人は、全人口の五パーセントにも満たないんじゃないでしょうか。
岡田　日本と比べるとずいぶん少ないですね。すると、アメコミというのはわりとマイナーな趣味なんですか？
ショット　そうですね。どちらかというとサブカルチャーに属します。
岡田　四〇年代・五〇年代の黄金期はアメリカでもいろんな種類のまんがが出ていて発行部数も多かったみたいですけど、その当時は人口の三、四パーセントしか読んでいないなんてことはなかったん

一九三〇年代後半
参考までに、『スーパーマン』が発表されたのは一九三八年である。

ですよね。
ショット　ええ。現在と比べて出版社の数も多かったですね。
岡田　それだけ盛んだったのが、なんで現在みたいに人口の数パーセントしか読まないようなものになってしまったんでしょう。それにジャンルも、昔は豊富だったのにいまでは「マッチョが悪人倒してスポポ〜ン」という形式に収まってしまったのも不思議なんですが。
ショット　アメコミが廃れていった背景ですね。そのひとつとして、五〇年代の保守的な社会風潮があったんです。まだアメリカでもテレビが本格的に普及していなかった頃の話なんですが、現在「テレビが子供に悪影響を与えている」というのと同じ論調で、「まんがは子供の教育に悪い」ということがよく言われていたんですよ。たしかにホラーコミックなどかなり残酷な描写をしているものが流行っていたんですが、それらをＰＴＡや政治団体、教会などが厳しく叩いていたんです。その運動は連邦政府にプレッシャーをかけるほど大きなもので、アメリカ上院の某委員会で「まんがは青少年を非行の道へ導く」というようなことが論じられてしまい、それで出版社サイドがビビってしまったんですね。プレッシャーから自主検閲制度を開始したわけです。その自主規制の内容なんですけど、現在のアメコミでもよく表紙に「Comics Code Authority」という表記が入っていることがあります。このコードはひじょうに細かい部分まで規制しているんですよ。たとえば離婚した夫婦を描いてはいけないし、裁判官や警察官を悪く描くのもダメ。**アメリカ民主主義への批判もダメなんです。**
岡田　離婚家庭を描いてはいけないってのは、かなり厳しいですよね。
ショット　かなりキツいですね。離婚家庭がダメだというだけでもう、まんがとして表現できるテーマや内容がかなりの制限を受けてしまいますし。
岡田　そうすると**主人公の家はどこも健全な両親がいて……。**

ショット　もう**「善良市民万歳！」**という感じで（笑）。そんな状況でしたから、どうしてもスーパーヒーローを描くしかなかったんですね。

岡田　なるほどね。スーパーヒーローしか描けませんよ、実際。なんで敵キャラたちが悪いことをするのかという必然性についても、「それは貧困が悪いからだ」なんて言えませんし。そうなると**「アメリカに貧困なんてあってはならない。だからよその国の貧困にしよう。いや、いっそよその惑星の貧困にしてしまおう」**という具合になっちゃいますから。

ショット　そうなんです。どうしても勧善懲悪の単純なテーマになりがちで、そのためコミックスコード実施後はどの出版社も発行部数が急激に落ちて、つぎつぎに潰れていったんですよ。もう恋愛モノもホラーコミックも出せなくなってしまって、最後に残ったのがスーパーヒーローものだったんです。

岡田　たしかに古い時代のアメコミだと、恋愛モノからギャングストーリー、刑事アクション、西部劇までいろいろなものがありました。

ショット　アメコミ出版社が規制攻撃の対象になった理由、数々の出版社が潰れることとなった背景にあったのが、テレビがそれほど普及していなかったということなんです。ほんとうは、テレビの方がコミックスより子供たちに与える影響が大きいはずなんです。でも、まだ普及前だったためにコミックスだけが目をつけられてしまった。もう少しタイミングがズレていたら、テレビが叩かれて、アメリカのコミックも日本と同じように発展していったかもしれません。

アメリカ人、世界堂へ行く

ショット　アメリカと比較すると、日本ではまんがとテレビがすごくうまい形で相乗効果を発揮して

いますよね。アメリカでは相乗効果どころかコミックスvs.テレビの競争になっていて、人気の面では完全にコミックスの負けといった状況ですけど。
岡田　その「相乗効果」というのは具体的には？
ショット　つまり、人気まんがをアニメ化してテレビでシリーズ放映し、関連商品でさらに利益を生むという、巨大で整ったシステムが成り立っているということです。人気が上がったらその続編を作るため、編集者がまんが家に頼み込んで「お願いだから描いて」とプレッシャーかけたり（笑）。
岡田　アメリカのまんが家って編集者から無理なお願いされたりってのはないんですか？
ショット　カンヅメとかのシステムは全然ないですよ。
岡田　するとアメコミ作家って編集者から「もう一年連載続けてくれない？」とかお願いされることって全然なくて、いつでも**自由に作品を終えられる**んですか？
ショット　まあ、人気のあるシリーズをすぐ止めるというのは難しいでしょうけど、たしかに日本のまんが家に比べたらプレッシャーは軽いですね。日本は量産至上主義に支配されているように思えます。
岡田　なるほど、そういったシステムのせいか、特に日本はまんがが盛んな国ですからね。出版物の三九パーセントをまんがが占めていて、おまけに子供から大人まで読んでて、同人誌のマーケットが年二回、それも三八万人動員

自由に終わらせる
日本のまんが界ではよく「『××××』の連載を無理矢理続けさせられて作者がぶちキレたらしく、無断で最終回の原稿を叩き付けて強制終了したそうだ」だのといったスキャンダラスな伝説がささやかれているが、アメコミ作家の「作者」としての立場は、日本のまんが家とはまったく異なる。『X－MEN』などを愛読している方はお分かりだろうが、一つの作品を複数のコミックライターがリレー形式で描いているため、作者は「いつでも次の人に交代させられるポジション」として扱われているのだ。これはSF小説の場合でも同じで、たとえば有名な『ペリーローダン』シリーズなどは、何人の作家が何作書いたのかよほどのマニアでもない限り把握できないという状態である。

してしまうなんてのは……。
ショット　まず日本だけでしょう。普通のアメリカ人はコミケやスーパーコミックシティーにそんな大勢が集まるなんて信じられないでしょうし。
岡田　あの、日本人の僕がこんなこと聞くのも変なんですけど、なんで日本ってこういうシステムができ上がったんでしょう？
ショット　僕の方こそ日本人の岡田さんに質問したいですよ、それ（大笑）。やはり出版社が商売上手だからじゃないですか？
岡田　やっぱそうなのかなあ。俺ね、アメリカに行ったとき、向こうの人から「おまえらみたいに子供の頃から漢字や平仮名書いてる奴は、絵を描けたって不思議はないよ」と言われたんですよ（笑）。
ショット　文化的素養は結構大きいでしょうね。この講義に来ている皆さんもそうだったと思うんですが、日本の子供たちは外で遊ぶ機会もそれほどなくて、勉強に追われていて、人口密度も高いし、「周りに迷惑をかけるな」という教えがあるから遊んでても大きな音が出せないという環境でしょう。そうなると自由時間の過ごし方も、一日中まんがを読んで過ごしてたってあまり不自然ではないというふうになりますよね。それに対してアメリカの子供たちは、中学高校時代ほとんど勉強しない。「大学に入ってから勉強すればいい」という感じですから。それに自分の部屋でまんがに読みふけるより、外に出て友達と遊びまわったりケンカしたりというのが主流なんですね。
岡田　あちらの中学生には、クラスでまんが描いてる人っていないんですか？
ショット　もちろんいます。
岡田　そういう子供たちは将来まんが家になろうと思ってるんでしょうか。
ショット　日本なら「まんが家になって人気作品を一つ当てれば大金持ちになれる」という夢にリア

リティがありますけど、アメリカではその夢は実現しにくいんです。むしろソフトウェアのエンジニアになろうとか、銀行強盗になろうとか（笑）。**ビル・ゲイツかギャングスターかというアメリカンドリームですね。**どうしても考え方がまちがった方向に（笑）。

岡田　アメリカではまんが家の収入や社会的ステータスはそんなに高くないのですか？

ショット　ジャンルごとに見てみますと、新聞連載のまんが家なら、場合によってはかなりの収入を得ることも可能ですね。それに対していわゆるアメコミのまんが家は、最近になってようやくごく一部の人たちが高収入を実現しつつあるものの、ほとんどが貧乏なんです。分業システムで仕事をしているから、自分の描いている作品なのに版権を出版社に取られてしまっていたという状況なんですよ。だからなかなか大金持ちになれません。アメコミは、実際にはインディペンデント系やアングラ系もかなりの数が出ていて、メインストリーム以外でもいろんな人たちが描いているんですね。かれらのまんが作りは日本のまんが家に近いスタイルなんです。つまり一人のまんが家がストーリー考案から下書き、ペン入れまで一貫して行うという。

岡田　日本みたいに大先生がネームと大まかなラフだけやって、その後の背景とかはアシスタント任せという態勢はありますか？

ショット　アメリカではほとんどやっていないですね。

岡田　すると**分業制**で描く場合は、よく知られているようにペンシラーが下書きして、専門のカラリストが着色してという流れで、逆にインディペンデント系の人は全部を一人でやるという具合。

ショット　インディペンデント系の人たちが一人で作業するのは、お金がないからでもあるんです。人手は増やせないし、だからほとんどの

分業制
通常、オールカラーのアメコミ作品は作画担当者と着色担当者が別になっている。カラートーン（たとえば江口寿史

作品がモノクロなんですよ。四色じゃあないんです。

岡田　日本のまんが家はたいていアシスタントを使っていて、背景はそういう人たちが描いてたりしますよね。もっと大御所になるとほとんどアシスタントが描いちゃって、**最後の最後で「先生、お願いいたします！」「うむ」と目玉描き入れるだけ**なんて話が半ば業界伝説みたいに語られてますけど、インディ系アメコミ作家ではそういうのほとんどない。

ショット　近い将来、アメリカにも日本まんが界の制作スタイルがどんどん入ってくるでしょうけどね、まちがいなく。ここ三年ほどなんですけど、手塚プロが日米まんが家交流会を主催しているんですよ。毎年六〜九人ほどのコミックスアーティストが日本に来て、日本の出版社を回ったりまんがの作り方を勉強したりという活動を行っています。この先アメリカンコミック界にも日本的なスタイルが取り入れられていくんじゃないでしょうか。実際、つい先日もコリン・ドランさんというまんが家がまんが専用の**スクリーントーン**が存在しているのを初めて知って、かなり感動していましたよ。

岡田　アメリカってスクリーントーンが少ないですからね。

ショット　あることはあるんですが種類がだいぶ限られていて、日本で売っているようなまん

がファミレスのメニューなどで使用している）からコンピュータ着色まで、さまざまな画材を使用してのフラットで均一なカラーリングはアメコミにおいて大変重要な魅力の一つ。この色彩感覚に魅了された大友克洋は『ＡＫＩＲＡ』国際版の着色作業を人気デジタルカラーリストであるスティーブ・オリフに依頼するなど、徹底したこだわりを見せていた。凸版印刷に導入されたばかりのチントレップシステムを一番乗りで使用した逸話といい、色彩表現に対する大友のマニアックぶりは世界的に有名である。ちなみに『冒険王』の人気連載作家であった福島鉄次もアメコミの色使いを作風に取り入れていたことで有名。代表作・『沙漠の魔王』。

スクリーントーン
普通、背景に雲を描く場合は空の部分全体にトーンを貼り、デザインナイフの削り込みによって白い雲を表現する。しかし最近ではあらかじめ雲がデザインされた背景用トーンなどもあり、さらには新都庁、ベイブリッジ、渋谷駅前な

が専用の画材はまずありませんね。ドランさんはこれまで、日本のまんが家と同じような絵を描くために、画材の少なさをテクニックで埋めようと努力していたんですよ。画材が揃わないぶんテクニックの研究は皆さん必死なようですね。「同じ画材は手に入らないけど、自分も日本のまんがと同じタッチをものにしたい」と勉強している人は結構います。

岡田　なにかその成果が見られるような作品があったらぜひ紹介していただきたいんですけど……。

ショット　あまりいい例ではありませんけど、ちょっと持ってきたのがありますんで紹介しましょう。『死』というタイトルのまんがですね。日本のまんがやアニメがアメリカの作家にどのような影響を与えているのか示唆している作品です。

岡田　ああ、影の付け方とか、完全にアニメの手法ですね。墨で濃い部分の影を入れて、スクリーントーンで薄いところを出しているというのは日本のアニメ絵ですよ。

ショット　この作品で興味深いのは、初期の頃は顔の描写とか写実的なタッチのアメコミスタイルで描かれていたんですが、同じ作品の中でスタイルが一度に変わってしまったんです。初期のと最近のとを比べるとちがいが見えますね。

岡田　ほんとだ、えらい変わってる。両方見比べると同じ人物だとは思えないくらい。

ショット　この『死』というコミックは結構人気あるんですけど、いきなり作画スタイルを変更して「これからまんがスタイルで描いていく」ということを宣言してますね。タイトルも『死』から『マンガ死』と変更されています。この作品の場合はメジャーなメインストリームの四色アメコミなんで

どの背景画がプリントされた「著作権フリー背景トーン」なるものまで出現。貼るだけで背景が完成するというシロモノだが、その実用度というと……。『こちら葛飾区亀有公園前派出所』で秋本治がほとんどの背景をこのトーンで表現するという離れ業をやってのけたことがあるので、ご覧になった方も多いと思われる。

クルセード社のコミックス『死』（右）と『マンガ死』（左）。顔に白粉を塗り込み「ナギナタ」や刃物を仕込んだ扇子を武器にする女戦士たちが主人公。『死』とは打って変わって『マンガ死』のほうは、登場人物すべてがアニメ絵に変貌している。

すけど、もっと真面目に、もっと忠実に日本のまんがを勉強してそのスタイルを取り入れようとしているまんがは他にもたくさんあります。『死』の場合はある意味、ちょっとチャチいやり方なんですけど。

岡田　うーん、たしかに。

ショット　「日本のまんが＝瞳が大きい画風」という認識から入ってるんでそうなるんでしょう。『死』から『マンガ死』への変化でもまず最初に目についたのは、キャラクターの瞳が大きくなったことでしたから。

輸出可能なまんが・不可能なまんが

岡田　ここでですね、最初に紹介した『ドリームランドジャパン』の内容について、もう少し突っ込んでお話ししていただきたいんですが。

ショット　八三年の『Manga! Manga! The World of Japanese Comics』発行から一〇年経って、アメリカのまんがファンから「改訂版を出してくれないか」という声が多く上がってきたんです。それで改訂版を出すより続編みたいなものをと思いまして。もうちょっと突っ込んだ感じで、自分の好みで面白い作品をピックアップしていま

す。
岡田　「MANGA」という言葉が定着していなかった八三年から『ドリームランドジャパン』の発行まで、アメリカにおけるまんが事情ってどう変わったんでしょう。
ショット　かなり変わりましたね。アニメの影響がとても大きかったようです。最近のアメリカですと、まんがファンの多くはまずアニメから入って、そこで好きになった作品の原作まんがへ移っていくというパターンが多いんです。人気作品はだいたい英訳されていますから。場合によっては日本語オリジナル版のまんがも買っているようですね。
岡田　八三年当時は、日本のまんがって出版されてなかったんですか？
ショット　うーん、なかったですね。……いや、あった。アメリカでの発行ではないんですけど、一九七九年に**『はだしのゲン』**第二巻が英訳されたのを覚えてますよ。第一巻の英語版はたぶん七八年の発行だったと思います。
岡田　ああ、講義出てる皆さんも**小学校の図書館で「まんががある！」と嬉しがって読んだらツラ～い目に遭ったなんて記憶**があるでしょ（会場大笑）。俺が知る限り、日本の子供たちのほとんどはこのまんがについてあまりいい印象持ってないんですよ。というの

『はだしのゲン』
中沢啓治作。
原爆の恐ろしさと戦争の悲惨さを浮き彫りにし、戦争を知らない子供たちへ平和の尊さを訴える名作……などと思い込んでいる人は文部省に脳みそ侵されたと思った方がいい。著者自らが語っているごとく、『はだしのゲン』はなによりもまず「一度開いてしまったら一生消せないトラウマを残す、ヘドが出るほど気持ち悪い読み応え」を与えるべく描かれているからだ。『少年ジャンプ』連載時あまりの気持ち悪さに耐え切れなくなった編集者がフキダシのネームを貼ることすらできなくなり、原稿から目をそらして作業したという逸話が残っている。いい歳した大人ですらこの始末なのだから、これを読んだ小学生がどのような心理的ダメージを受けるかは想像にあまりある。ちなみに中沢啓治の話では現在、『はだしのゲン』第二部「東京編」を準備中であり、最終的には全三部構成になるという。英国での評判はなかなからしく、舞台劇としても上演された。

も小学校の図書館にはまんがといったらこれくらいしかなくて、読んだらいきなり**「ギギギ、み、水をくれ……」**とか出てくるわけでしょう。

ショット　その『ゲン』がおそらく、もっとも早く英訳された日本まんがでしょうね。それがアメリカでディストリビュートされて、多くのコミックアーティストの目に触れたんです。

岡田　すると『はだしのゲン』が英訳された七八年頃までの西洋では、まんがで長いストーリーを語れるんだという認識がなかったんでしょうか。

ショット　ありませんでしたね。誰もそんなことを思わなかったんじゃないでしょうか。

岡田　でもアメコミにも、全一〇〇巻とかすごい長く続いているものもあるじゃないですか。

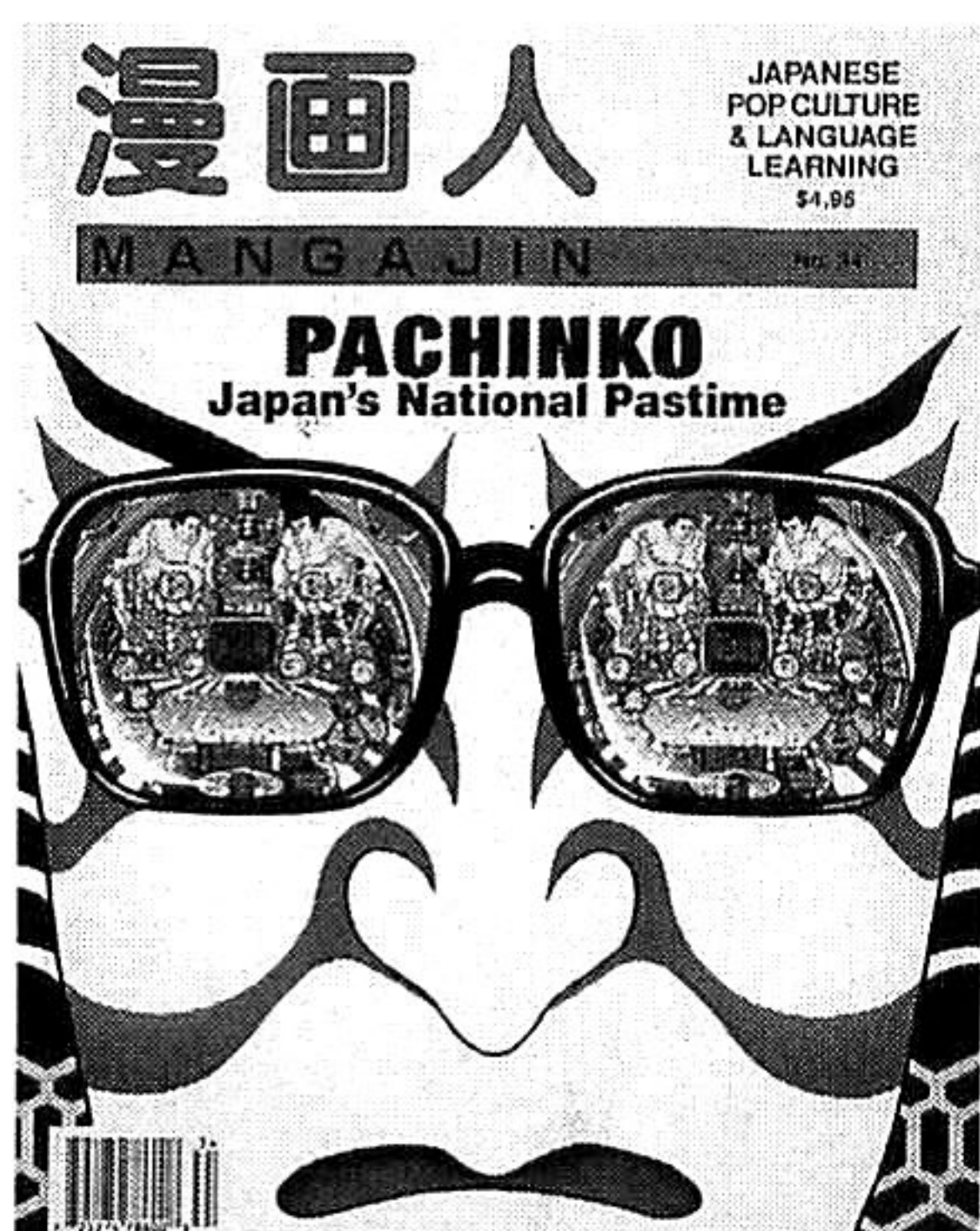
ショット　うーん……、続いているような完結しているような、あいまいなところがありますね。連載ものでも、一話読み切りで楽しめるようストーリーは、基本的に完結しています。連続したストーリーが、何百ページにもわたって展開されるようなものはなかったんですよ。これは僕の考えなんですが、日本まんがにおける一番の特徴は長編ストーリーですね。手塚先生から始まった流れなんですが。

岡田　アメコミ黄金期にも長編まんがはなくて、すると日本で手塚治虫がこのスタイルを発明したということになるんですね。

ショット　戦前にもストーリーまんがらしきものはなくもなかったんですけど、普及させたのは手塚先生だと断言していいんじゃないでしょうか。手塚先生の最大の功績はまんがのストーリーを、まるでパソコン用語で言うところの「ファイルの圧縮と解凍」のように展開させたことですね。圧縮すれば一五ページに収まってしまうストーリーを、何百何千ページの長さに展開してしまったんです。

岡田　日本から始まったそれらの長編ストーリーまんがというのは、翻訳さえしてあれば向こうの人

たちも抵抗なく読めるんでしょうか。
ショット　いいえ、まんがは文化と密着した要素があるので、英訳しても受け入れられないものや、英訳そのものが困難なものなどはありますね。ですから現在アメリカで出ているまんがはかなり選定されたラインナップになっています。つまり海外出版が企画された段階で、「これはアメリカで売れるだろうか？」という選定がかかるんですよ。たとえばどんなに面白いパチンコまんががあっても、アメリカにはパチンコそのものが存在しないので読者はついてこれない。
岡田　ああ、じゃあ『**ナニワ金融道**』とかも(笑)。
ショット　それはさすがに難しいでしょう(笑)。でも『ナニワ金融道』は『漫画人』という雑誌に一部連載されたことがあるんです。この『漫画人』という雑誌はとてもユニークで、まんがファンよりも、日本文化を学ぼうとしている人や日本語学習者を読者ターゲットにした、いわゆる教材的な編集コンセプトなんですよ。
岡田　『漫画人』、今回ショットさんが持ってきてくれましたね。あ、なんか『**加治隆介の議**』が載ってるし(笑)。いわゆる政治まんがですよね、これ。翻訳の仕方がほんとに教材的というか、「そんなドラスティックな意識改革が、鹿児島県という保守的な地盤で可能かと思うか？」なんてセリフが一度ローマ字になって、さらに英訳されてますけど、これで**鹿児島県が保守的な地域なんだと国際的に広められて**しまいましたね(笑)。『漫画人』ではこれ以外にもいろいろまんがを掲載してるようですが。
ショット　掲載ラインナップは毎月変わりますし、ずっと続いている作品も中にはあります。この雑

『ナニワ金融道』
青木雄二作。
大阪の金融業界を舞台にした、一度読んだら間違っても借金しようとは思わなくなる名作。正確な資料と緻密な考証に基づいた内容は経済もののまんがとしても他の追随を許さない完成度を誇り、金遣いの荒い友人にそっと手渡したくなるほど。

誌のいいところは、普通の市場では販売できないような作品、つまり日本以外では通用しないようなまんがも掲載してしまうところで、ストーリーに関する文化的背景や予備知識についてもしっかり説明されているんです。

岡田　以前これのバックナンバーをいただいたとき、『OL進化論』が載っていて「こんなの分かるかなあ」と思いました。こういうので日本のまんがに初めて出会う人も多いんでしょうね。

ショット　ええ。『漫画人』のメイン読者層は普通のまんがファンとはまったくちがった人たちで、三〇代四〇代のサラリーマン男性などが多いですね。まんが専門店ではなく普通の書店に置かれている場合が多いようですし。

『加治隆介の議』
弘兼憲史作。『課長島耕作』が政治家になったらこうなる……と言えば後は内容解説なんて一切不要。「自分にはネクタイもスーツも一生縁がないんだろうなあ」などという漠然とした予感を抱いている人は、読む前に朝日新聞バックナンバー一年分あたりでウォーミングアップを行い、胃痙攣を起こさないようしっかり準備しておくこと。

岡田　ところで、パチンコまんがみたいに日本にしかない文化を扱っているまんがが以外のものならば、大体輸出可能なんでしょうか。

ショット　文化的要素が強すぎるものは、やはり『漫画人』と同じような形で紹介するしかないと思うんですけど、そうでないもの、もっと普遍的なテーマを持った作品ならば輸出は可能でしょうね。SFモノは輸出に向いていて、SFまんがはわりとストレートに入ってきますね。

岡田　まんがではなく小説ですけど、**『ロードス島戦記』**も向こうでは好評のようですね。小説といえばショットさんも小説版ガンダムの翻訳をなさっていて、あれはひじょうにいい仕事でした。

ショット　富野由悠季さんが書いた、ファーストシリーズの**『機動戦士ガンダム』小説版**。残念なことに今は絶版なんですよ。

岡田　**富野さんの日本語って変でしょ**(笑)、よくあれを翻訳できましたよね。

ショット　いやあ、なかなか面白いですよ。

岡田　中身は面白いんですけど、あの人の日本語って日本人が読んでも分かりませんから(笑)。ショットさん、どうしてそんな神妙な顔するんですか(笑)。

ショット　**こういうときはツラい**(大笑)。僕自身は富野さんの文章好きなんですけど、これがアメリカで出版されたときはアニメのビデオすら出回っていなくて、売れ行きの面でだいぶ苦戦していたんですよ。さらに**『スター・ウォーズ』**と比較されてしまったりなんてこともあって、ちょっと残念でした。同じデルレイ社から出ていた『スター・ウォーズ』小説版の売れ行きと比較されちゃったんですね。それでも三巻合

『ロードス島戦記』
テーブルトークRPG、ゲーム、アニメ、小説とマルチメディアな作品展開をなす人気ファンタジー。小説版の最新刊は必ず文庫売り上げ五位以内にランキングされる。いわゆる剣と魔法の冒険モノであるが、あかほりさとる的なライト感覚に走らない硬派寄りの路線である。

小説版ガンダム
現在ガンダムシリーズの小説版を発行しているのは角川書店であるが、初代ガンダムのノベライズは朝日ソノラマから全三巻で発行されていた。作者名も昔の「喜幸」名義である。『宇宙戦艦ヤマト』や『伝説巨神イデオン』のようなメジャー作品から『宇宙戦士バルディオス』のような超マイナー作品まで、当時はアニメ作品の小説版といえばソノラマ文庫が定番だったのだ。オールドアニメのマニアはいますぐ古本屋へ走り、背表紙が緑色だったころのソノラマ文庫を徹底チェック。

『スター・ウォーズ』
ビームサーベルやザクの呼吸音が映画『スター・ウォーズ』を元ネタとしていることは有名だが、それがアダになったらしい。しかも『ガンダム』『スター・ウォーズ』ともに、映画も小説も全三部構成であったのだから、比較されるのも無理はないか。

計で七万五〇〇〇部売れました。
岡田　え⁉
ショット　版元のデルレイとしても、『スター・ウォーズ』と比較したらそれはあまり売れてないだろうなということになっちゃうんですね。
岡田　アメリカで七万五〇〇〇部といったらかなりの数字ですよ。俺、アメリカで日本からの輸出コミックがどのくらい売れてるのかとかもチェックしてるんですけど、それらと比較しても七万五〇〇〇部というのは驚くべき記録ですよ。
ショット　それだけアニメファンが多いということでしょうね。ファンなのだけれど劇場でガンダムを観ることもテレビ放映を観ることもできなくて、友達でビデオを貸し借りするとか、日本から直接取り寄せるしかなかったという状況だったわけでしょう。そういう事情があったから、小説版が出たときにはみんな一斉に飛びついたんです。この前インターネット上に**ガンダムのホームページが開設されたんですが、覗いてみたら一日当たりのヒット数がもう、何万単位なんですよ。**ガンダムファンは結構いるみたいです。
岡田　ガンダムってアメリカではテレビ放送されませんでしたし、ビデオ売ってるのもあまり見たことありませんものね。だからあちらのガンダムファンはほとんどが日本からの個人入手ビデオか、もしくはプラモで情報得るしかなくって。
ええと、そろそろまとめに入る時間なんでショットさんに質問。あの、アメリカで日本まんがを体系的に勉強しようとか、図書館を創ろうとか、そういう動きはありますか？
ショット　図書館設立の運動はないんですけど、僕の書いたまんが研究書が現在、バークレイ大学で教科書に使われているそうです。アジア文化、とくに日本文化を研究している先生が講義でまんがを

取り上げているんですね。学生たちに強制的に僕の本を読ませているというのがひじょうに嬉しいんですけど、アメリカの学生は果たして大丈夫なんだろうかという不安も（笑）。

岡田　アメリカの「オタク文化論」みたいなもんですね。今日はありがとうございました（会場拍手）。

T O D A I
O T A K U
K O Z A

第六講

オカルト概論

まちがいだらけの現代科学

ここでは「真のオカルトとはなにか」とか「オカルトとはそもそもラテン語で『隠す』という意味であり、隠された知恵を指し示すもので云々」みたいな話はしません。テーマは「オタクとしてどのようにオカルトと付き合うか」です。つまりオカルトというジャンルに対する「オタク的な見方」を身につけてもらおうということです。……前列でノート取ってる君、そんなの真剣に取る必要ないってば(笑)。

オカルト世界は大まかにいって、「UFO」「心霊」「陰謀」「超科学」に分類できます。もうジャンル名を口にするだけで笑っちゃうよなあ(笑)。

オタクのポジションとして、こういうのを「ない」って言い切っちゃうのも馬鹿みたいですよね。オタクというのはある意味、普通の人たちより頭よくて当然みたいなところがあるわけですから、スタイリッシュにいきたいわけですよ。**信じるでもなし、信じないでもなし。**「おいおいホントかよ」という感じで、突っ込み入れるような視線を向けて、どんどんイヤ〜な奴になっていきたいですよね(笑)。僕の話は聞けば聞くほど友達が減ること請け合いですから、覚悟して聞いてください。

UFO

いまの学生さんたちは年代的にあまり知らないかもしれないけど、一昔前の少年雑誌には月に一

〜二回は必ずＵＦＯ特集があって、ＵＦＯの分類やら「私は空飛ぶ円盤に乗って火星に行った」とか「金星に行った」とか「宇宙人に挨拶した」とか、すごいのになると**「土星の輪っかの上に街が建設されていて土星人はそこに住んでいる」**とかとんでもないことが書いてあったわけです。もちろん子供の頃の僕はそれをマトモに信じていたわけですよ。

ＵＦＯや宇宙人の正体についてはいろんな説があがっていて、大体次のようなものがあります。

——「宇宙人は素晴らしい人たちで地球を見守ってくれてるんだ」という人。

——「宇宙人は悪い連中で地球を狙っているんだ」という人。

この二つは一番基本的なタイプですね。

——「宇宙人の正体は愛の神なんですよ」と語ってくれる人。

——「宇宙人は未来からきてるんです。時空連続体といって空間が離れてるとこは時間も離れてるから云々」という人。

かなりキちゃってます。不思議なパターンです。

——「実は宇宙人って地球人の下僕なんですよ。地球をありがたがってるから来訪するんです。そして私こそが宇宙パワーの源なんですよ」という人。

これは僕の知ってるだけで日本に一〇人以上います（笑）。

——「ＵＦＯは地底人の乗り物だ」という人。

地底人説はいまだに根強いですね。南極と北極に直径三〇キロくらいの穴があいていて、地球のど真ん中が空洞で中心部に地底太陽があるという説。なに言っても勝手ですけど、これをマジに信じてる人が世界には数万人単位でいるわけです。

——「ＵＦＯとは、実は心霊現象である」という人。

霊魂だとかオバケだとかゴブリンだとか鬼だとかが正体だと主張してる人も結構います。
――「UFOなんて全部インチキです。プラズマです」。最後は一番単純な説（笑）。
とりあえずメジャー↓マイナーの順で並べてみましたけど、全体的に肯定派が多く、真っ向切ってUFOをインチキだと断定する本はほとんど見かけません。オカルト系出版に力を入れている徳間書店とか、でくのぼう出版とかの棚を探してみても見当たりません。ピンとこないようだったら神田に書泉グランデという大型書店がありますので、そこの二階を覗いてみてください。UFO関係の棚がわりと充実していて、棚の半分がいい宇宙人系、続いて悪者系、神様系となってるんですが、否定派は大槻教授が一人で頑張ってる感じです。

インターネットでのUFO情報

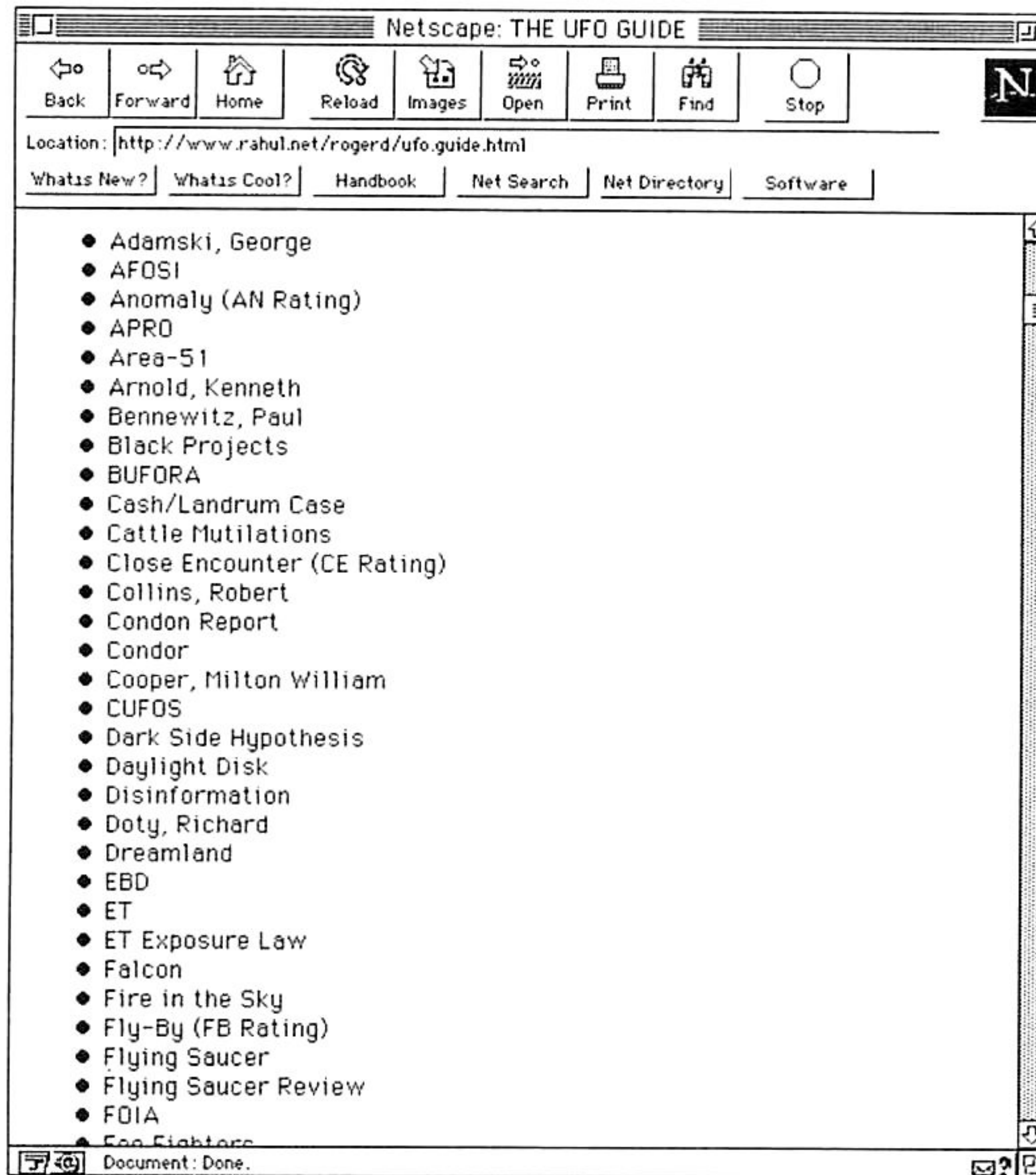
ネット上で得られる情報のうち世界的に有名なところといったら、ぶっちぎりで**「IUFOG」**ですね。ここのインデックスはすごく充実してるんですよ。辞典形式になっていて、「A」の「ジョージ・アダムスキー」から始まって様々な語句が並んでおり、クリックすると詳細な説明が出てくるサイトです。UFOやってる人にはおなじみの語句が並んでますね。ちょっと見てみましょう。

IUFOG（URL:http://www.iufog.org/）「Internet UFO Group」の略。マニアの間では有名な研究サイト。UFO関連のサイトは日本国内よりも海外の方が充実しているようなのだが、当然ながら全部英語なのでちょっと敷居が高かったりする。

○ケネス・アーノルド
この人は「空飛ぶ円盤」という名前の考案者として有名な空軍パイロットです。「俺の機の横っちょをなにか奇妙な物体が飛んでたんだよ。平たいティーソーサーみたいな奴で、俺はそいつをフライ

ングソーサーと名づけたんだ」と言って一躍有名になり、挙げ句はテレビやラジオに出まくって下院議員選にまで立候補したという大馬鹿者ですね（笑）。

○キャトルミューティレーション

一時期、矢追さんの番組で有名になったものです。アメリカのど真ん中にある牧場で牛が死んでいて、血の一滴も流さずに乳房や性器や、あと目の周りとかが抉り取られていた現象ですね。現場上空を謎の黒いヘリコプターが飛んでたとかそれっぽい噂がいろいろ飛び交ってますけど、最近の説では「やっぱり野生動物の仕業なんじゃないか」と言われてるんですよ。猛禽類やコヨーテが肉食った跡って、実は意外と鋭利で、ナイフで切り取ったようにスパッとしてるんです。それで、食い終わった後に血が全部地面に流れちゃったんじゃないかっていうんですけどね。最初この現象を騒いでた人たちはどうも大型動物の死骸というのを見たことがないらしくて、それでカンちがいしたらしく、野生動物による被害に慣れている牧場関係者たちは**「ただの死骸捕まえて、マスコミの奴らはなに**

Nick Humphriesによる「THE UFO GUIDE」。
URLはhttp://www.rahul.net/rogerd/ufo.guide.html

やってるんだ」と笑ってたそうです。

○コンドンレポート

これは一九五〇年代に国防総省情報部が中心となって作成された、「UFOは実在するか否か」というレポートですね。ただしメインとなっているのは「UFOが実在するとなれば、それはアメリカ国防上の障害となるか否か」という部分……というか、もっとはっきり言えば「UFOって共産圏の開発している新兵器なんじゃないの？」という調査報告書です。結局「どう考えたってロシアにそんなモノ開発する力はない」という結論に達して予算が打ち切られ、コンドンレポートの作成は途中で終わってしまいました。それを知った世界中のUFOオタクたちは「なぜ調査が打ち切りになってしまったんだ。あれはきっと**謎の圧力が……**」と言ってるわけです。

○メン・イン・ブラック

これもいい味出してますねえ。どういうものかというと、たとえばこの講義を聞いてる人が「岡田先生、実は僕もUFOを見たことがあるんです」なんて言うでしょ。そうすると教室の誰かがそれをじいっと見つめていたりして、数日後、怪しげな男たちが家を訪ねてくるわけです。全身黒ずくめのブルース・ブラザースみたいな二人組が**「UFOを見たことは誰にも言うな。口外すれば命の保証はないぞ」**と脅すんですよ。

○ミッシングタイム

UFOにさらわれてその間の記憶を失い、テレビで「われわれは逆行催眠によって彼の記憶を取り戻すよう試みた。すると彼の口から恐ろしい真実が語られたのである！」なんてよくやっているものですね。記憶の欠落は大体三〇分とか半日とか短いのが多いんですけど、ときどき五年一〇年もの間行方不明になってる人がいます。

このミッシングタイムって、事件発生直後は新聞でいろいろ取り沙汰されたりして有名になるんですよ。地元紙の一面に「五年間行方不明になっていた息子が突然帰宅。彼はその間の記憶を一切失っており、驚くべきことに少しも歳を取っていなかった」なんて紹介されて、テレビに出演したりもするんですけどね。ところが一年二年して話題が下火になった頃、近所の酒場で「実は五年間、クロアチアで働いてたんだよ。蒸発同然だったし**にさらわれたことにしちゃった」**なんて言ってるの（笑）。その頃になるともう誰も事件に興味持ってないから、結局真相報道されずに謎の事件のまま終わっちゃうんですよ。ほとんどのミッシングタイム現象は、綿密に調査すればすぐにボロが出るものばかりですけど、たまに他の人の証言や有力な証拠が残っている本物っぽい事例があり、そういったものに対しては真面目な研究が行われています。

ミッシングタイム
「UFOが降りてくるのを目撃したんだけど、そこから一時間くらい記憶が飛んでいる」といった体験があり、逆行催眠によって「UFO内部に運び込まれて宇宙人から人体実験を受けた」という事実が浮かびあがったりすること。ただしミッシングタイムそのものは、UFOに関するものだけでなく単体の超常現象として扱われる場合が多い。特に衆人環視の中忽然と姿がかき消える「消失事件」との絡みで語られるケースが多く、「消失先」もUFO内部から他の惑星、過去や未来、異次元空間や、変わったところでは娘の潜在意識の中に取り込まれてしまった父親のケースなど実に様々である。

○マジェスティック12（MJ－12）

第二次大戦後、ロズウェル空軍基地近辺にUFOが墜落し、半死半生のものや死体を含めて宇宙人の生体サンプルを入手、無事生き残った宇宙人がトルーマン大統領と会見して「私たちは地球人を平和に導くために来訪しました」と、なんか音声さんが効果入れたような声で偉そうなこと喋ったという事件があったそうです（笑）。そこでトルーマン大統領が全米から一二人の見識者たちを集めてマ

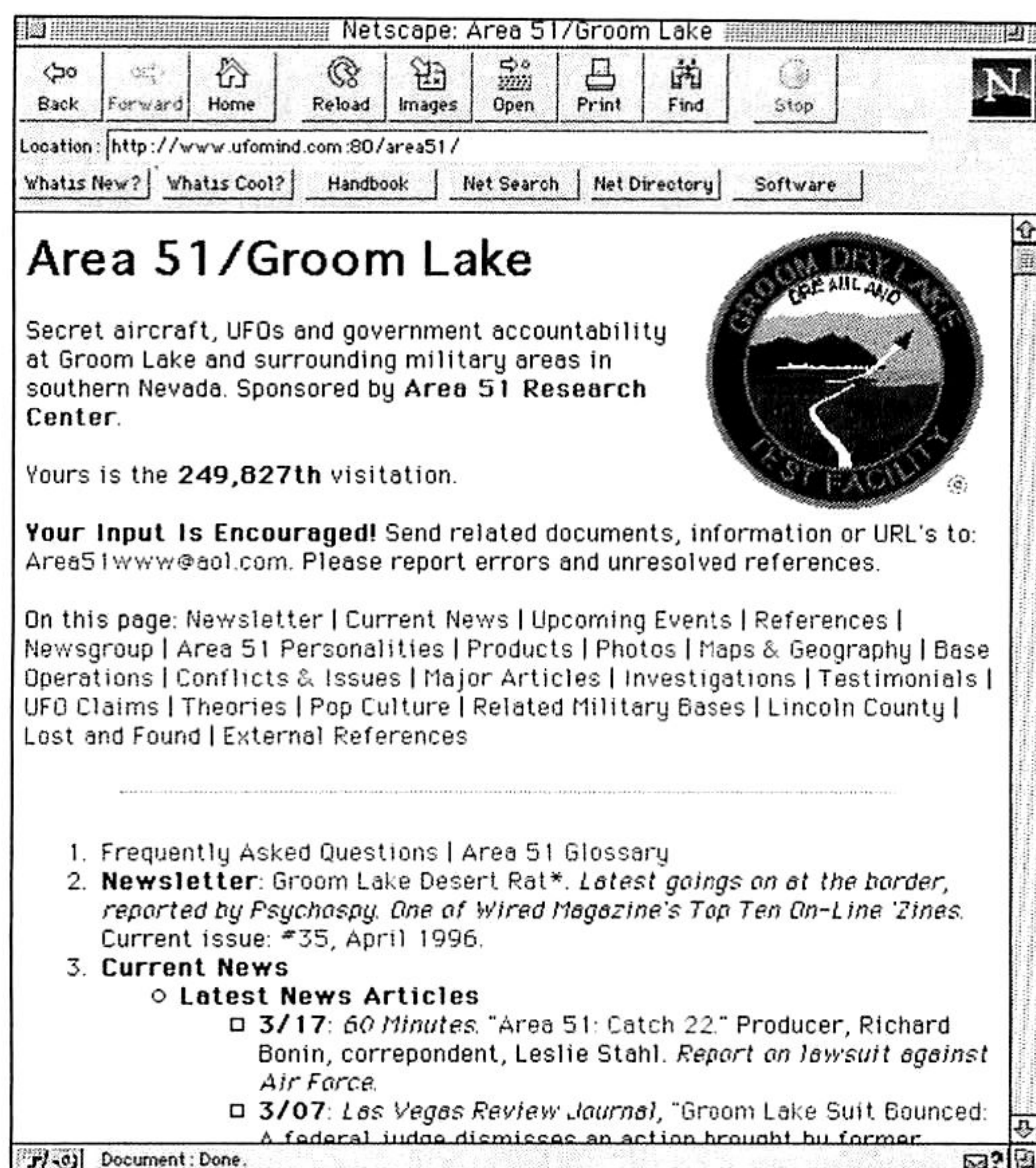
ジェスティック12という機関を設立した、という話。歴代大統領のサイン入り公文書によって存在が明らかになったとか、いろんな話があったんですけど、全部ウソだったことが追跡調査で判明しています。

○エリア51

インターネットに**「エリア51」**というサイトがあるので、それを見てみましょう。「エリア51」というのはラスベガスの少し北にある地域で、墜落したUFOを研究してアメリカ空軍が地球製UFOの開発をしてるらしいと言われてるところです。もともとは戦略偵察機の実験区域だったらしいんですけどね。低空高速で侵入する偵察機の開発実験をしてたんで立ち入り禁止の機密区域に指定されていたようです。それで「どうもこのエリアでUFOの開発やってんじゃないか」とか「宇宙人が捕らえられてるんじゃないか」とかいう噂がまことしやかに囁かれるようになってしまって、いまじゃすっかり観光名所(笑)。

エリア51関連で有名な人にラザー博士というのがいまして、彼は何年か前にこのエリアから決死の脱出を果たしたそうです。それで政府に監禁されていたときのことについて「遺伝子工学の研究施設で宇宙人と地球人の混血を進める実験が行われていた」とか「巨大な水槽の中に生きた宇宙人たちが浮かんでいるのを目撃した」とか面白い情報をこれでもかこれでもかと公開してくれたんですよ。

このエリア51について扱ったサイトには「プロダクト」というコーナーがありまして、お土産アイ

エリア51
米政府は「エリア51」なる名称を公式には認めていないが、政府および空軍関係の実験施設に囲まれたこの地は、侵入禁止領域に指定されており、無断で足を踏み入れた者には六〇〇ドルの罰金が科せられる。したがって観光名所になっているのはその周辺区域のみ。「UFOの飛行実験が行われるのは水曜の夜らしい」との噂があるため、毎週水曜は多くのUFOオタクがこの地に集う。しかし実際のところは「高性能航空機の開発を行う秘密実験場」というのが正解であるようだ。

テムの一覧とかが載っています。レーザーディスクとビデオがそれぞれ二九ドル。プラモデルも売ってます。ラザー博士のS4型フライングソーサーが二五ドル。プラモ用のセメントまで売ってます。他にもロズウェル観光案内パンフレットとかアポロキャップとかポストカードとかのアイテムが揃っていて、ガンガン通販しまくってますね。大した観光収入源になってるようです。

○三大コンタクティー

Netscape: Area 51/Groom Lake

Back | Forward | Home | Reload | Images | Open | Print | Find | Stop

Location: http://www.ufomind.com:80/area51/

What's New? | What's Cool? | Handbook | Net Search | Net Directory | Software

Area 51/Groom Lake

Secret aircraft, UFOs and government accountability at Groom Lake and surrounding military areas in southern Nevada. Sponsored by **Area 51 Research Center**.

Yours is the **249,827th** visitation.

Your Input Is Encouraged! Send related documents, information or URL's to: Area51www@aol.com. Please report errors and unresolved references.

On this page: Newsletter | Current News | Upcoming Events | References | Newsgroup | Area 51 Personalities | Products | Photos | Maps & Geography | Base Operations | Conflicts & Issues | Major Articles | Investigations | Testimonials | UFO Claims | Theories | Pop Culture | Related Military Bases | Lincoln County | Lost and Found | External References

1. Frequently Asked Questions | Area 51 Glossary
2. **Newsletter**: Groom Lake Desert Rat*. *Latest goings on at the border, reported by Psychospy. One of Wired Magazine's Top Ten On-Line 'Zines.* Current issue: #35, April 1996.
3. **Current News**
   - **Latest News Articles**
     - **3/17**: *60 Minutes*. "Area 51: Catch 22." Producer, Richard Bonin, correpondent, Leslie Stahl. *Report on lawsuit against Air Force.*
     - **3/07**: *Las Vegas Review Journal*, "Groom Lake Suit Bounced: A federal judge dismisses an action brought by former

Document: Done.

URL：http://www.ufomind.com.80/area51/

UFO業界で有名な三人のコンタクティー、つまりUFOや宇宙人とのコンタクトを経験した人たちのことです。順に紹介していきましょう。

まずラエル。この人の思想や著書を元とする**「ラエリアン・ムーブメント」**という団体があって、ここは日本語ホームページも持っています。ポジション的には「UFO＝神様説」の人ですね。「地球人を創造したのはエロヒムという名の宇宙人たちである。かれらは数年後に、この地球を救済するために天から現れるだろう。その日のためにイスラエルに大使館を作ろう」なんていうムチャな提案してるんですよ。ちなみに「もう数年」

と言ってから二〇年くらい経ってます。
ラエリアン・ムーブメントの団体員は運営費やUFO大使館建設費として年収の三パーセントを死ぬまで寄付しなければならないんですけど、こんな怪しげな運動にカネ払ってる人が全世界に三万人、日本国内で六〇〇〇人もいるんですよ。ラエルさんこと本名クロード・ボリロンさんは日本でも講演開いていて、ぴあやセゾンで前売り二〇〇〇円でチケット売ってたりします。いまやUFOは「チケぴ」で紹介されるほどのムーブメントになってるんですね。

ラエルさんは一九七三年にエロヒムから「おまえはこの地球の救世主だ」と啓示を受けたそうです。なんでもその**エロヒムって宇宙人は別名ヤーヴェともいって、旧約聖書に出てくる神様=ヤハウェと同一の存在**らしいですね。それでエロヒムは「実は地球を創ったのも人類を誕生させたのもワシじゃあ。そして救世主ラエルよ、おまえはワシが地球人の女に産ませた息子なんじゃあ」とか「二〇〇〇年前にも、ワシは地球の女にイエス・キリストを産ませた。だからおまえとキリストは腹ちがいの兄弟なんじゃあ」とか、なんか**宇宙人の不倫事件**みたいなことをおっしゃったそうで（笑）。彼はその啓示を受けてからラエリアン・ムーブメントを起こしたり会員に年収の三パーセントを寄付するよう呼びかけたりするようになりました。
このラエルさんのうまいところは、本物っぽい証拠を絶対に見せようとしないところなんですよ。

ラエリアン・ムーブメント（URL:http://www.rael.org/）日本語サイトのURLはhttp://www.bekkoame.or.jp/~raelian/
ジャーナリストだったラエルは毎日一時間、六日間にわたって宇宙人から熱いメッセージを受けていたらしい。ちなみにクロード・ボリロン〝ラエル〟著『真実のメッセージ』（アオム出版）の表紙に描かれた「宇宙人に挨拶されるラエル」のイラストは、二〇代なかば以上の読者ならば誰もが遠い記憶を揺さぶられずにいられないチープさにあふれている。また、「エロヒム」とは古代ヘブライ語で「天空より飛来した人々」の意味だそうで、ラエル以前にもモーゼやブッダ、キリスト、マホメットなどの預言者を次々に地球へ送り込んでいたんだそうな。

たとえばネット上のサイトで紹介されてる写真なんて、思いっきり作り物でしょ？　ラエル本人はもう年がら年中ＵＦＯとコンタクトしていて「宇宙人とはこれまでに二、三〇回会ったかな」なんて言ってるんですけど、普通に考えたら、それくらい何回もコンタクトしてるのなら本物の写真をいっぱい持ってそうですよね。ところが彼は「もちろん証拠はたくさん所有してるけど、見せようとは思わない。だってそんなもの見せたらみんな信じちゃうだろ？　信じることより考えることが重要なんだってのが僕の意見だ。宇宙意識で考えてほしい」なんてことを言うわけです。

マイヤーのＵＦＯ写真。小型バンの頭上に現れた!?
ＵＲＬはhttp://www.billymeier.com/

　これで皆**コロっと騙され**ちゃうんですよ。「あいつは本物だよ。インチキ野郎だったらなんとしても信じさせようとして自分から写真を見せるはずだもの」だとか、なんかとんでもないことを言ってるんですね（笑）。

　さて、二番目のコンタクティーは、エドワード・ビリー・マイヤーという、スイスで農業を営むお爺ちゃんです。もうずいぶん昔から「俺はＵＦＯとコンタクトした」と言って大量のＵＦＯ写真やフィルムを公開しまくってた有名なお爺ちゃんですね。たぶん皆さんもこのマイヤーさんの公開映像を目にしたことがあるはずです。ＵＦＯの目撃写真って大体は不鮮明に写ってるものばかりでしょう。ただ光点みたいなのがポツンと写ってたり、ブレてたり。でもマイヤーさんの発表する写真とかフィルムは、驚くくらい鮮明に写ってるもの

ばかりなんです。ところがある日、近所の人が彼の納屋から作り物のＵＦＯを発見してしまったんですね。かなり有名な事件です。

マイヤーさんはＵＦＯ写真の他にも「プレアデス星団から来たセムリャーゼという宇宙飛行士のスクープ写真」とかを残してるんですけど、このセムリャーゼっていう女宇宙人も実はマイヤーのガールフレンドが扮装してただけだってのがすっぱ抜かれてしまいまして、なんともいい味出してますよねえ（笑）。**ガールフレンドの正体バレたり納屋からハリボテと釣り糸発見されたり**といろいろやってるマイヤーさんですが、この爺ちゃんの人気は相当なもので、現在でも世界各地に支援団体が存在しています。

そして三番目のコンタクティーがＵＦＯ業界の大御所アダムスキーさん。ちなみに以前は「アダムスキー」と呼ばれていたんですが、最近は伸ばさずに「アダムスキ」と呼ぶそうです。アダムスキーといったらもう、ＵＦＯ業界ではかなり昔の人ですね。

アダムスキーが有名になるきっかけになったＵＦＯコンタクト事件ってのが、いま見てみるとすごい面白いんですよ。どんな事件だったかというと、一九五二年のある日、カリフォルニアの砂漠をうろうろ歩いていたアダムスキーは……って、いきなり冒頭からすごいですよね。**「砂漠をうろうろ歩いて」いたんですよ、よりにもよって砂漠を**（笑）。そうすると目の前に突然円盤が降りてきて、中からメタリックなスーツに身を包んだ「オーソン」という金髪宇宙人が現れまして、「ハーイ」とかなんとか挨拶したという、なんか荒野でインディアンと出くわしたようなコンタクトを果たしたわけです。

オーソンはサンダルを履いていたらしくて、ＵＦＯが去った後に地面を見てみたら足跡が残ってたんです。「これは貴重だ」と思ったアダムスキーは、その足跡を**「たまたま持っていた石膏と水**

で」型取りしました（大笑）。砂漠をうろうろ歩いてるわ、偶然石膏と水を手にしているわ、無理があるよなあ（笑）。その石膏型を「これが金星人オーソンの足跡だ！」と発表して以来、アダムスキーはどんどん有名になり、やがてはＵＦＯに乗って火星や金星に旅したり、土星人と会ったり、月の黒い部分にある森に入って月面動物を目撃したりと、ものすごい体験談をするわけですね。アダムスキー本人によって設立された**「ＧＡＰ」**という後援団体があって、これは日本にも支部を持ってるんですけど、日本支部だけで六〇〇〇人ほどの会員がいるようです。

「いくらなんでも火星や金星に人は住んでいないでしょう」との突っ込みに対しては「いや、アダムスキーはわれわれを試そうとしているんだ。現代科学が否定してもわれわれは彼を信じている。**いまは試練の時だよ**」との答えを返しているようですね。会誌も発行してたりして、結構力入ってます。

日本GAP（横浜支部URL: http://www.usemanage.com/gap-japan/yb/）
一九五九年、ジョージ・アダムスキーによって設立。UFOだけでなく、「きたるべき宇宙時代のために」テレパシーの能力開発なども行っている。

○ＵＦＯはなぜわれわれを魅了するのか

「空飛ぶ円盤」の名が知られるようになったのが大体一九五〇年代。この四〇年間にアメリカで発生したＵＦＯ事件というのは基本的に、聖書の焼き直しのようなものが中心となっています。

一〇〇年ほど前までの西洋の一般大衆は、聖書に書いてあることをまるで疑わず、完全に信じ込んでいたわけです。キリストが死後三日目に復活したとか聖母マリアから処女懐胎によって誕生したとか水の上を歩いたり水を葡萄酒に変えたりとか、モーゼが杖の一振りで紅海を真っ二つに割ったとか、そういうテクニカラーなことを本気で信じることによって、キリスト教文化圏の倫理観や価値観が保たれていたわけです。

ところが科学の発達によって、信仰が揺らいでしまいました。情報の自由化や科学技術の発達によって、聖書に書いてあることを信じる人が減少し、教会に足を運ぶ人も少なくなってしまったんです。その昔は「雲の上には天国があって、神様や天使様がいらっしゃるんだ」なんて信じられていたんですが、現代社会ではそんな話を信じているような人、まずいません。

科学が発展する前は、雲の上に「実在のもの」として天国があって、白いヒゲ生やした爺さんが、死んだ人の魂を「はい有罪。こっちは無罪。有罪無罪有罪」と振り分けてるんだって本気で信じられていて、そうした信仰が人々の精神的バックボーンを形成していたわけですよね。ところが現在のキリスト教はプロテスタントもカトリックも、天国については「実在の天上王国」ではなく「抽象的なものであり、この世界とは別の場所」みたいな見解を示しているんです。

UFOというのはどうも、「宗教の神秘性が失墜した社会」に生じた隙間を補填するような役割を持ってるようなんですね。これを実証するために宇宙人語録の変遷を研究してみたんですけど、宇宙人からのメッセージって何年かごとにパターンが変わってるんですよ。それをちょっと紹介してみましょう。

まず一九五〇年代の宇宙人がよく口にしていたメッセージは、「ロシアに注意」。空飛ぶ円盤から降りてきた宇宙人が「君たちアメリカはその正義をもって地球のリーダーとならなければならない。私有財産を認めないような国家はこれからの宇宙進出時代にはマイナスなのだ」なんてことを言ってたわけですね。

その次に出てきたメッセージパターンが「宇宙はフロンティア」。地球人よ、早く宇宙に出てきなさいと導いてたんですね。

次が「原爆反対」。そこらへんのおっちゃんやおばちゃんを捕まえて「原爆を廃絶しなさい」なん

て説教するようになりました。そして「地球に優しく」。宇宙人から環境汚染の心配されてたんですね。「自分たちの星を汚してる地球人はきっと宇宙も汚すにちがいない」とか、徐々にムリが目立ちはじめます（笑）。

それで次が「ＤＮＡ」。**宇宙人というのはその時一番流行っている社会問題を口にするもんなんだと思ってまちがいないです**（笑）。「地球人はわれわれがＤＮＡ操作によって生み出した生命体なのだ」とか「この星はわれわれが実験によって創り出したものである。だから原水爆実験や危険な遺伝子実験をやめなさい」とか、なんかグリーンピースみたいですよね。

この次が面白いんですよ。**「クジラを守れ」**（笑）。「クジラやイルカはわれわれがアルタイル太陽系から運んできた生物だ。大事にしろ」という内容です。

いま宇宙人が警告してるのはドラッグですね。実はヒッピームーヴメントの頃にも「ドラッグをやめろ。もっと真面目に働け」とかオヤジの説教みたいなこと言ってたんですけど、これらのメッセージを見てお分かりの通り、宇宙人のメッセージ内容というのは大体三年から五年の周期で、その時代のもっともオヤジ的な説教、つまり社会が一番言いたがってることを代弁してるんですよ。

「このままじゃアメリカはダメになっちゃうかもしれない」とか「この頃の社会ってまちがってるよね」みたいな、人々がなんとなく問題意識抱いていたりニュースで話題になったりするような事柄、「誰かに言ってほしい」と必要性を感じている、そんな声を代弁してるんです。

面白いことに、**ＵＦＯ事件が増加するに従って「奇跡」が減少しているんです。**キリスト像から血の涙が流れるとか、宗教的な奇跡ですね、この場合。キリスト教の奇跡は、ローマカトリック教会に寄せられた報告を受けて担当者が確認を取り、研究報告会や審議を経てローマ法王から「この現象を奇跡と認定する」とお墨つきが出る仕組みになってるんですが、二〇世紀に入ってから

は、トレドの泉やファティマの予言など三、四の「奇跡」が認定されただけで、認定出願件数そのものがどんどん減ってきているんです。

しかも出願件数が減るのに反比例してUFOの目撃件数が増加してるんですよ。なんか関連があるのはまちがいないでしょうね。人々の求める「神秘なる対象」が、宗教的なものからUFOへシフトしてるんでしょう。いまのところキリスト教は勢いに欠ける状態なんで、奇跡減りっ放しUFO増えっ放しです。

心霊現象

ノストラダムスの予言とか祟りとか占い、こっくりさん、宜保愛子さんの霊視などです。

正直言って、オタクとしてこのジャンルにどのように接するかは、ひじょうに難しい問題なんですよ。UFOに関しては笑うにしても信じるにしても否定するにしても、各人ごとにそれぞれのスタンスの取りようがあるんですけど、心霊現象はちょっとプライベートな部分がありますからね。「自分にはこういう経験がある」とか「自分はそういうのは嫌いだ」とか、好き嫌いのレベルで決めるしかない感じなんですよ。

たとえば僕も所属してる「と学会」の『トンデモ本の世界』があるでしょう。UFOとかオカルトの本を紹介してみんなで大笑いするという意地の悪い内容ですけど、その「と学会」の会長である山本弘さんは、この手の心霊現象を完全否定してます。「会長、心霊をバカにしてて、もし死んだ後に身の丈二〇メートルの閻魔様に『なめてんのか』って言われたらどうします？　僕は速攻で頭下げますよ」と言ったら、「いや、俺はそういうの信じてないから」と（笑）。それがすごい力強いんですよ。「もしあったらどうするんだなんて言われたって、俺は認めない」って、**ここまで行けたらオ**

タクとして一流ですね。

陰謀

陰謀系の話題は大体以下のものに分類できます。

○フリーメーソン

フリーメーソンは元来、昔から存在する「石工職人ギルド」、つまり職能集団や組合みたいなものだったんですけど、いつのまにか世界を裏から支配する影の組織みたいに思われるようになってしまいました。

なんでそんな風に言われるのかといいますと、フリーメーソンに加入してるメンバーにお金持ちや政治関係のお偉いさんが多いからなんですよ。実在の組織で、東京タワーのそばに日本本部があるんですけど、なんか他にも日本本部を名乗ってるところがあって、いまイギリス総本部へ問い合わせてどちらが本物だか喧嘩してる最中だそうです。そういう情報も表に出てるし、そんな怖い集団だとは思えないんですけどね。

ちなみに本拠地であるロンドンでは時計台の側にフリーメーソンのショップがあって、フリーメーソンの時計とか白いケープとかのアイテムが購入できます。通販もやってるそうだし、そんな大っぴらに宣伝グッズ売ってる悪の組織なんてあるわけないでしょ（笑）。

○ユダヤ

ユダヤ人は大昔から差別されつづけてきたんで、お互いに守り合うための民族の知恵みたいなのができてるんですよ。世界を裏から操ってるとか言われるのは、その結びつきの強さが原因です。

こういう「○○勢力が世界を裏から……」みたいな陰謀説はそもそも、ロスチャイルド家の頃から

始まったようですね。一八〜一九世紀のナポレオン戦争のときに、ロスチャイルド家は偶然有力な情報を得て株を成功させ、それで大儲けしたんですが、こういった成功への妬みが「ロスチャイルドの陰謀」だとか**「ユダヤの陰謀」**だとかという説を引き起こしてるんですよ。

○薔薇十字軍

俗に言うローゼンクロイツですね。十字軍遠征の頃に誕生したとされる集団ですが、いまだに存在していて裏で陰謀を巡らしているという説があります。フリーメーソン、ユダヤ、**薔薇十字軍**の三つはオカルト系や陰謀系の中でもなぜかごた混ぜになって語られる場合が多いんですけど、もし皆さんが就職したときに上司から呑みに誘われて、いきなりこの三つの名前を出されたら、否定も肯定もせず**曖昧な笑顔で切り抜ける**ようおすすめします（笑）。

○ニャントロ星人

日本でいま一番トレンドな陰謀ですね（大笑）。武田了円というキリスト教牧師さんが唱えたんですが、すごい牧師さんもいたもんです。この人の著書タイトルもイカしてるんですよ。『世界の支配者は本当にユダヤか』というんですけど、もう、いきなり「ユダヤ人なのか」って疑問形ですから

ユダヤの陰謀
「世界経済を裏から操るユダヤの陰謀」といった内容のものがわりとポピュラーだが、とくにぶっ飛んでいるのが超歴史系とでもいうべきジャンルに属する「日ユ同祖論」。日本民族や天皇家がユダヤと血縁関係にあるという説で、昭和四年刊の小谷部全一郎『日本及日本国民之起原』や昭和七年刊の中田重治『聖書より見たる日本』、川守田英二『日本ヘブル詩歌の研究』、川村三郎『ユダヤ問題と裏返して見た日本歴史』などエキセントリックな書籍が山ほど出ている。

薔薇十字軍
十字軍遠征時代の組織がいまだに存在し続けているというだけでなかなか笑えるものがあるが、実は現在でもヨハネ騎士団が実際に残っていたりするから世の中は油断ならない。一三世紀頃に活躍したヨハネ騎士団は一七九八年にナポレオンに占領されるまでマルタ島に独立騎士団国家を維持していたことでも知られ、現在では二万人の構成員が災害救助などの活動を展開。ヴェトナム戦争での救援・治療活動なども行った。

ね。「みんな世界の支配者はユダヤ人だと思ってるはずだ」と前提しているのがすごい（笑）。
それで、武田氏曰く、「世界の支配者はニャントロ星人である」そうです。世界を裏から牛耳っているらしいこのニャントロ星人は、数千年だか数万年だかの大昔に地球に飛来した連中でして、**頭脳が地球人の七割程度しかない**という頭の悪い奴らなんですけど、ひじょうにずる賢くて人間そっくりの姿であるため、社会にすんなり溶け込んでるらしいんですね。
人間社会に紛れ込み、陰謀を巡らしているニャントロ星人はどんなところにいるかというと、芸能界にも多数潜伏しているんです。ちなみにこの東大にも多数のニャントロ星人が学生として潜伏してるそうですから、皆さんも気をつけてください（大笑）。なんで**東大生にニャントロ星人が多いか**というと、「ニャントロ星人は頭が悪い→そういえば東大生は最近頭が悪いと言われている→そんなに頭が悪いのに東大に合格できたのはなぜか→ニャントロ星人だからにちがいない」という論拠だそうです（大笑）。特に法学部に多数潜伏してるそうですよ。武田さんの本を見かけたらすぐ買った方がいいです。普通の本の五倍くらい楽しめます。

超科学

超科学といっても、厳密には「超科学」と「擬似科学」の二パターンに分類されます。一応科学的な用語で説明を試みるものが「超科学」。「科学用語」ではなく「科学的な用語」というのがポイントです。つまり**ミノフスキー粒子**とかが超科学なわけですね（笑）。対して「擬似科学」の方は、最初から論理的説明を放棄しています。たとえばいきなり天使を出したり（笑）。でも天使系の盛り上がりは最近すごいんですよ。天使系の人に「天使ってなんなんですか？」と質問すると、なんの説明もなしにいきなり**「いるんですよ、ここに」**で終わりですから（笑）。

地球空洞説も一〇〇年くらい前までは超科学だったんですよ。地球のど真ん中に太陽があって中に人が住んでいて恐竜まで生き残っているという、すごい面白い説がたくさん出てたんですけど、最初はもっともらしい論拠や考証があったものの、途中からみんな説明を諦めてしまいまして、「とにかく空洞なんだよ、空洞！」と、めでたく擬似科学の方へ移行してしまいました。

「聖書根本主義＝ファンダメンタリズム」も要チェックですね。先ほど「アメリカ社会ではキリスト教の力が弱くなってきている」と説明しましたが、それとは逆に「聖書の解釈を根本的なところからやり直してみよう」という動きがあるわけです。つまり「七日間の天地創造とか、聖書に書かれているのは全部本当のことである」という説ですね。神様がこの世界を創造したのが紀元前何万年であるだとかを特定して、それ以前の化石は試作品みたいなものなんだとか、「聖書はメチャクチャ正しい！」と主

ミノフスキー粒子
『機動戦士ガンダム』シリーズに登場するSF設定。レーダー類の機能を阻害するために宇宙空間での電子索敵が困難になり、カメラ映像による有視界戦闘兵器としてモビルスーツの開発が必要となった……というのが『ガンダム』世界の設定である。初代『ガンダム』世界では大型宇宙戦艦の大気圏内飛行システムにこの粒子が応用されており、最近の『Vガンダム』ではさらに発展して、亜光速飛行すらも理論的に可能とする「ミノフスキードライブ」まで登場している。しかし劇中でミノフスキードライブ搭載の「V2ガンダム」が亜光速飛行をすることはついになく、せいぜい光の翼をバサバサいわせたりする程度であった。

地球空洞説
超科学的なアプローチとして地球空洞説を提唱したものの中でわりとポピュラーなのは、遠心力の作用を論拠としたもの。地球の内部が「マントル」と呼ばれる半液体状の流動体であるのはれっきとした科学的事実だが、そこから「ならば自転による遠心力が働いて、振り回したバケツの水よろしく内部物質が外側へと移動し、地球内が空洞化したっておかしくはないだろう」との考えが浮かんだらしい。なお、「太陽があって地底人類がいて恐竜が生き残っている」という地底世界のスタンダードスタイルを定着させたのはおそらく、エドガー・ライス・バロウズの『地底世界ペルシダー』シリーズおよびコナン・ドイルの地底世界モノであると思われる。

聖書根本主義
この他にも「聖書に書かれているのは歴史的事実である」と主張する動きが、急速に高まりつつある。たとえば『エ

張しているのがファンダメンタリズムなんです。

ちなみに世界一有名なファンダメンタリストはレーガン元大統領。だから彼が大統領になったとき、アメリカの知識人たちは本当にビビッたんです。ソ連を悪の帝国だと決めつけてSDI構想を発表するわ、核戦争準備を整えるわという、とんでもない人ですからね。それで**「もうすぐ西暦二〇〇〇年がくるというのにまだハルマゲドンが起きない」**とイライラしてたんでしょう。もう、レーガンが大統領になった当時は、全米の根本主義者が「早く核のスイッチ押せ〜！」と燃えてたようで（笑）、彼が大統領の座を退いたとき、知識人たちは心底ほっとしたでしょうね。

ただ、恐ろしいことに、聖書根本主義者は全米人口の三分の一以上もいるんですよ。オウム事件で「新興宗教はカルトだから危険だ」と言われてましたけど、実はキリスト教とかユダヤ教とか仏教といった古くからある伝統宗教だって、コアな部分で変なモノを抱えてるんですよ。そのコアでピュアな部分がストレートに吹き出してしまうと聖書根本主義になってしまうんです。

最近のトレンドとして「波動」も見逃せません。サンマーク出版というところが最近、波動の本を

ヴァ』の影響で日本でも注目されつつある「死海文書」の研究などもその一つ。「死海文書」研究書として有名なバーバラ・スィーリング『イエスのミステリー』（原題：JESUS THE MAN）では、「聖書に記されているのは奇跡でもなんでもなく、当時の文化背景や社会知識、言語を詳しく知る者だけが解読できるようダブルミーニングの手法でカムフラージュされた、キリスト教徒による歴史書である」と主張している。たとえばマルコ伝の中にある「空腹の一行に果実を与えなかったイチジクにイエスが呪いをかけ、枯らせてしまった」という記述も、そのまま読めばただの伝播童話でしかないが、当時存在していたヘレニスト分派が「イチジク」の別名で呼ばれていたという歴史事実と併せることにより、「イエスがイチジク＝ヘレニスト分派を糾弾した」との解釈が可能になるのだ。だからといってこの手の考察にハマりすぎると「エルサレムを日本語に訳すと平安京という意味だから、やはり日本とユダヤはつながりがあるんだ。太秦（うずまさ）というのもユダヤ語に同じ単語があるし」という妄想歴史研究と紙一重になってしまうので、ほどほどにしておきたい。

ボコボコ出しまくってます。「物にはすべて波動があり、その波動に気を込めれば云々」というなんかよく分からないシロモノなんですが、これは「コンサルタントの神様」と呼ばれる船井幸雄さんが中心になっているムーヴメントでして、東証一部上場企業の経営者クラスには**波動信者が増加中**だという話ですから、もし就職試験でこの話題を振られたら適当に話を合わせてくださいね。まちがっても「私も波動を信じてます」とか「波動エンジンというのがありまして」だなんて言わないように(笑)。

超能力

超能力も一応超科学に属するジャンルです。これに関してはちょっと微妙なんですよ。いまのところ、超能力の存在を実証するためのデータがほとんど出ていない状態なんです。

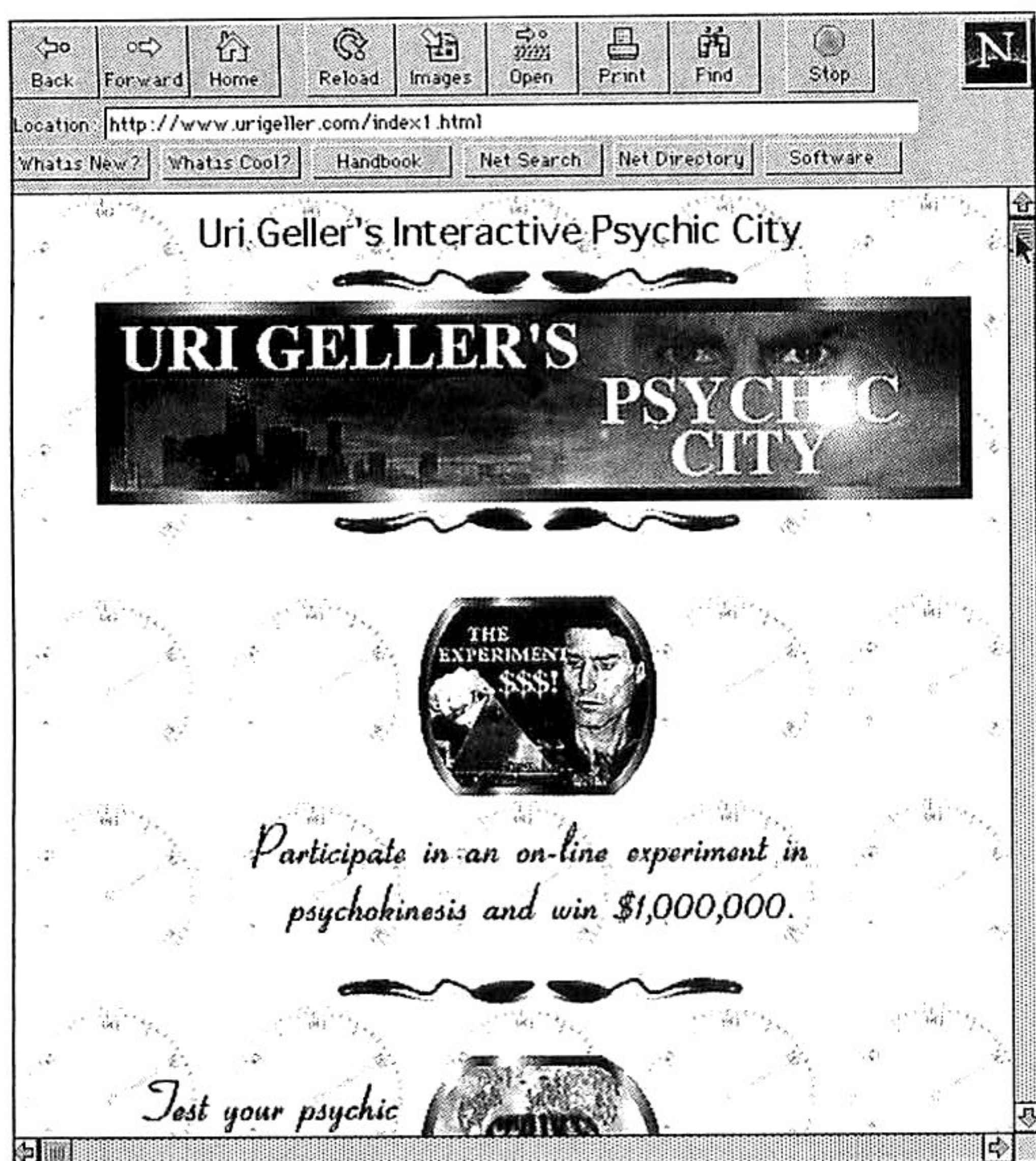
現段階で超能力肯定派のもっとも大きな拠り所になっているのは、一九六〇年代に行われた「ライン博士の実験」というものです。ＥＳＰカードってあるでしょう。星、波、三角など数種の図形が描かれたカードですね。これを用いた実験で、ライン博士は被験者にカードの図柄を当てさせる実験を行い、「超能力は存在する」との結論を出しました。

しかしこの研究報告には発表直後から様々な反論が寄せられているんです。たとえば「二つのサイコロを振って、超能力で一のゾロ目を出す」という実験をするとしましょう。計算でいうと一のゾロ目が出る確率は三六分の一ですね。よって三六人以上の被験者を集めれば、一斉にサイコロを振ったうち、理論上最低一人はゾロ目が出ることになるんですけど、ライン博士の実験ではこういった確率論的な考えが取り入れられていなかったんです。

こういう確率論的な盲点というのは、ユリ・ゲラーもよく利用してました。超能力特番でユリ・ゲ

ラーがアメリカ中の視聴者に「サイコロを五つ同時に振ってください。この目が出るように私がテレビから超能力を送ります」などと言いまして、指定されたのと同じ目を出した人が番組へ興奮しながら電話かけてくるんですけど、アメリカ中の視聴者にサイコロ振らせれば、最低五人や一〇人は指定の目を出す人がいて当然ですよね。そのごく当然であるはずのことを、さも超常的なことであるかのように大ゲサに喧伝するのがユリ・ゲラーの演出というか、トリックでした。実際、七〇年代までの超能力研究ではこのような「確率論的、統計学的な裏づけを取る」という基本的事項が無視されがちだったんです。基礎研究が足りなかったんですね。

超能力業界でもっとも有名な人物といえば、このユリ・ゲラーとランディーの二人です。ユリ・ゲラーは最近「マインド・ベンダー」という肩書きを使ってるんですよ。「心を曲げる人」。この人、**スプーンだけじゃなくて心も曲げられる**んですね。もう一方の大御所であるジェイムズ・ランディーさんはもともとアメリカの手品師だった人物で、「エンターテイナーであるマジシャンから見れば、トリックを本物だと偽っているエセ超能力者など許し難い卑劣漢である」と、超能力ハンターみたいなことをやってるんです。いまアメリカで一番有名なお爺さんです。この人はユリ・ゲラーの公演を追っかけて彼がスプーン曲げを披露したその場で挑戦状を叩きつけることを長い間やってたんですが、ケンカが尾を引いてこの一〇年くらい**ユリ・ゲラーVS.ランディー**の間で訴訟合戦が続いています。もちろんランディーの方が勝つんですけど、ゲラーの方もなかなか根強い人気があるんですよねえ。この問題、もう少し掘り下げてみます。

これはユリ・ゲラーのHPですね。個人サイトだなんて、ずいぶん生意気なもん持ってます。このマークがいいでしょう。曲がったスプーンをデザインしたマークで、なんかビジネスコンサルティングみたいな仕事までしているようです。いまやユリ・ゲラーは実業家なんですね。スプーン曲げの実

演なんて年に一度くらいしかやってなくて、最近は超能力を利用したビジネスコンサルティングで儲けるという恐ろしいことになってます。

だいたい、彼の超能力って基本的にトリックなんですよ。たとえば心の中に思い浮かべた図形を当てるなんて超能力があるでしょ。その場合、「単純な図形を思い浮かべてください。単純な図形の中にもう一つ別の図形が入っているものを考えるんですよ。ただし四角形とかほんとに単純なものは除外しましょう。さあ思い浮かべましたか？　ではこれから超能力でその図形を当ててみせます」なんて具合にネタを振るわけです。図形の中に図形が入っていて、しかも四角形以外で単純なものとか言われたら、たいていの人は「三角の中に円」か「円の中に三角」を思い浮かべるでしょう。当然ですよね。とっさに菱形や正十二角形を考えるひねくれ者はそうそういないんですから。しかしこれをテレビで見てあっさり騙される人がすごい多いんですよ。それで「私、三角に丸が入ってるのを考えました。当たってますよ、すごい！」と素直に驚く人がいて、ユリ・ゲラーが「これが超能力で

URL：http://www.urigeller.com/index1.html

す」と言いながら腹の中で笑ってるわけです。
　こういうトリックを、ランディーは一つ一つ実に鮮やかに暴いていくんですよ。そりゃあケンカになるのも当然ですよね（笑）。
　僕はこのジェイムズ・ランディーっていう爺さんがもう、好きで好きで（笑）。皆さんもぜひランディー爺さんのファンになってください。
　さて、ランディーの方も「ジェイムズ・ランディーの一万ドルチャレンジ」というえげつないHPを開設しています。内容は、「超能力が存在するってんなら俺の目の前でやってみせろ。本物だったら一万ドルやるよ」という挑戦的なものです。サイト内には契約書がちゃんと記載されていて、「トリックが使えないよう以下の条件で行うこと」とか「一度セッティングしたものには手を触れてはいけない」とかの細かいルールがずらりと並んでいるんですよ。
　ちなみにこの一万ドルはランディーの個人出費でして、企画の元ネタとなったのは一九八四年あたりにテレビ放映されていた『ランディーの一〇万ドルチャレンジ』という生番組です。ランディーはこの番組で有名になりました。生放送で毎回毎回「占星術師でも超能力者でもいいし、オーラが見える奴でもいい。俺がトリックを見抜けなかったら賞金一〇万ドルだ」という、豪快な番組なんですが、そりゃもうすごい視聴率だったんですよ。全米からチャレンジャーが集まってきました。
　一番最初にチャレンジしてきたのは占星術師。ランディーとチャレンジャーはまず観客の中からランダムに一二人の客を選びます。グルになってるサクラがいないよう配慮されてたのは当然ですね。占星術師はその一二人に対して二言三言の質問をして全員の星座を当てるわけで、半分以上、つまり七人当てれば「本物」と認められるというルール。さあ結果はどうなったかっていうと、なんと一人しか当たりませんでした（笑）。まずは初回からランディー大勝利です。

次に現れたチャレンジャーは、オーラを見ることができるという女性。「面白い。ほんとにオーラが見えるんならこんな実験はどうだ？」とランディーが考えたのが、「衝立の向こうに人がいるかどうかをオーラで探知する」という実験です。たしかにオーラを感じ取れるんなら、衝立の向こうにいる人だって知覚できるはずですもんね。これも五割以上の正解が勝利条件となっていたんですが、その女性は四割も当てられなくて、結局負けてしまったんです。「オーラが見えるかどうかは知らんけど、勝負には負けたよな」とへこまされてしまいました。

三人目のチャレンジャーは「相手の持つESPカードの図柄をピタリと当てる」という超能力者。カードを二五〇回透視する実験を行ったところ、正解確率は二五〇分の五〇。ESPカードの図柄は五種類で確率五分の一ですから、確率的にまったく意味なしでした。

向かうところ敵なしのランディーですが、彼の名が広く知られることになったもう一つの原因が「アルファプロジェクト」です。

ワシントン大学の関連施設でミズーリ州に「マクダネル超心理学研究所」という、軍用機メーカーのマクダネル・ダグラス社が五〇万ドルの巨費を投じた研究所があったんですよ。超心理学＝パラサイコロジーが専門で、テレパシーや透視、テレキネシスなどのESP全般を総合的に研究するんです。この施設ができたとき、ランディーは研究所スタッフあてに一通のレポートを送りました。

「おい。イカサマ超能力者どもがおまえら科学者を騙すときに使う典型的な手口を教えてやるから、引っかからないよう注意しろよ」みたいな内容だったんですけど、せっかく親切に忠告してやったのに、科学者たちは封筒を開けもせずに、未開封のまま返送してしまったんですね。しかも「俺たちはサイエンティストだ。手品師の助言なんざ聞く耳持たん」という侮辱的な手紙がそえられていまして、当然ながら**ランディーは烈火のごとく怒った**わけです。

それでランディーがどんな仕返しをしたかというと、これがまた壮絶なんです。まず一七歳と一八歳の弟子を用意しまして、その研究所に被験者として送り込みました（大笑）。研究所では一万二〇〇〇人の候補に超能力テストを受けさせて、見込みのある人材を被験者に採用してたんですが、素人の中に見習いとはいえ本職の手品師が紛れ込んでるんですから、二人の弟子は楽々と選別試験をパスして、「超能力の資質がある有力な被験者」として潜入しました。

それでマクダネル研究所の学者たちは何も知らないまま、バカにしてたランディーの弟子を三年間テストすることになったんですよ（大笑）。五〇〇万ドルの費用を注ぎ込んで手品師に三年間も騙され続けてた（笑）。かれら二人の弟子が使った手口というのがまた実に簡単というか人をバカにしたようなもので、たとえば「封を開けずに封筒の中身を透視しろ」なんて言われたとするでしょ。その場合どうするかというと、**「ちょっと集中してきます」**とか理由つけて一人になり、ドライバーでホッチキスをこじ開けるんです。中身を読んだら再び元どおりにして、それで「透視できました」とか騙すんですよ。

普通は引っかからないでしょうけど、**超心理学者って根が善良なもんですから、「人間が嘘をつく」という発想がないんです。**そんな単純にホッチキスこじ開けるようなことはせんだろうって考えちゃうんですよ。どうせトリックを使うなら、X線とかそれっぽい手段を使うだろうって感覚だから、裏をかいてローテクで簡単に切り抜けられてしまうんです。

他にも「ガラスケース中で、羽毛が針の先に乗せられている。この羽毛を念力で動かせ」なんて課題があったんですが、これももちろんローテクで対処。念力込めるふりをしながらちょっとだけガラスケースを持ち上げて、そっと息を吹き込むんです（笑）。そんなことも知らずにテレビのレポーターが感動して、「私はいま奇跡を見ています！」（笑）。絶対外から操作できないよう細工されたデジ

タル時計を狂わせるって実験では、やはり「集中してきま～す」とカフェテリアに出かけて、買ったサンドイッチの間に時計挟んでレンジでチン（笑）。意地の悪いランディーはそういうのを全部記録して、三年間ずっと我慢してたんですね（大笑）。
一九七八年から三年間、この二人の弟子は全米中で人気者になりまして、いまや知らない人がいない超有名超能力者と呼ばれ、世間の騒ぎがピークに達したところで、さあ、われらがランディー、の登場です。得意満面で記者会見開いて、**「嘘だよ～ん！」**（爆笑）。しかもランディー、未開封で送り返されたアドバイスレポートを三年間大事に保管してたんですよ。記者会見でランディーはその封筒を取り出し、取材陣の前で封を切りました。公開されたアドバイスレポートに書かれていた「科学者が騙されやすいトリックの手口」というのは全部、二人の弟子が実際にやってたことばかりだったんです。
「ほら、弟子たちは俺が言ったことを実行しただけだよ。ほんとに騙されただろ？」と、そりゃあもう得意げでしたね。結局マクダネル研究所はランディーのせいで閉鎖されてしまいました（大笑）。この一件によりアメリカの超心理学研究は二〇年遅れたともいわれていて、こういう粋なことしてくれるから僕はランディー大好きなんですよ。

超科学の極北

さて話を超科学に戻します。
これ以降はあえて名づけるなら**「私は偉い系」**というジャンルのものですね。常温核融合もある意味このジャンルにハマってしまいました。この系統は「私は永久機関を発明した」と言いながら、なぜ今まで永久機関が開発不可能だったのかといった既存事実の考察をまったくしないんです

よ。とにかく発明したんだというところから始まって、その経緯について「いまの学会は云々。東大エリートがどうした」っていきなり人生論語りはじめてしまって、収拾つかないんです。
「相ま（相対論はまちがっている、の略）」も同じパターンですね。従来の相対論研究に対する考察をすっ飛ばしていきなり「光速に近づくほど宇宙船内の時間は進み方が遅くなるというが、違う速度で反対方向へ飛ぶ二隻の宇宙船が同じ場所へ帰ってきたらどうなるんだ」とかなんかズレた反論して、それで論破した気になってる。
あと「タキオン」も怪しいですよねえ。このあいだタキオン靴下なんてのが売ってるのを見ましたよ。SF大会の会場ではタキオンシールも売ってました（笑）。「SF好きな連中ならこういうアイテム買ってくれるだろう」って考えだったんでしょうね。純真そうな営業マンが「このシールを貼ったコップで水を飲めば、タキオンパワーが体に取り込まれて効果抜群です」と説明してて、それ聞いた学者やら博士やらが「なんでなんで」と目を輝かせて（笑）。その営業マンは偉かったですよ。適当な超科学説明とかせずに、一言**「企業秘密です」**で切り抜けてましたから（笑）。
ドクター中松も「私は偉い系」でしょう。先日「と学会」でドクター中松の特許出願書類のコピーを見たんですが、その中でも特にすさまじかったのが、豪雪地帯用の除雪機の発明でした。どういうものかというと、原子力発電所の下に超巨大なキャタピラを履かせるんですよ（大笑）。原子炉の膨大な熱エネルギーによって雪を溶かすらしいんです。そこにちょっとメモ

ドクター中松
永久機関の発明に尋常ならざる意欲を燃やすドクター中松であるが、以前東大で行われた「創造学講義」では、「日本の電力会社は頭が悪い。私の開発したヴァーチャル・パーペチュアル・エンジンに見向きもしない」としきりに憤慨していた。ちなみにドクターの話によれば、この新発明エンジンはアメリカの企業がいち早く注目し、すべての家庭電力をこのシステムでまかなうモデル都市の建設に巨額の費用を投じようとしている……らしいのだが、アメリカよ、それで本当にいいのか？

が書いてあって、「放射能処理がちょっと問題」（大笑）。豪快ですよねえ。全長一キロにも及ぶ原子力発電所が放射能と熱を振りまきながら移動するんですから。

次は「人体の不思議議系」。サブリミナルとか遺伝子とかオーラ、気功、血液型といったジャンルです。このへんになるとどんどん危険になってきます。

「科学的である」ことと「信じる」ことはまるっきり別物です。この手のもので先日いいアイテムを発見しました。「痩せるサブリミナルCD」というものです。こいつの広告がいいんですよ。CDの中に「ダイエットするぞ」って言葉が、耳に聞こえない音で入ってるんです。「五〇分間の音楽中にナレーションを三六〇〇万回挿入しました」と書いてありますが、計算すると**一秒間に「ダイエットするぞ」が一万回**ですね（笑）。そんなもの可聴音域を超えて数百万ヘルツのレベルに達してますから、人間には絶対聞こえませんよ。そんな耳に悪そうなCD聴いてどうする（笑）。これも結局は科学とか理屈じゃなくて、「五〇分間に三六〇〇万回」と言われた途端に信じたい気分になるという類の商品ですよね。

「オーラ」や「気功」もそういった系統でしょう。気功に関しては、人間を気でふっ飛ばす「外気功」はガセだろうという説が主流です。ただし気で治癒力を高めたりする「内気功」については「なにかしら影響や作用があるんじゃないか」と言われていて、いまのところ半々というところです。

「人体の不思議系」で最近一番の流行は**「遺伝子」**ですね。「人間の男女は四年で離婚する遺伝子がある」なんてとんでもないことを竹内久美子さんがおっしゃっていますけど、これも超科学に入る論説だと思ってまちがいありません。

遺伝子
「肥満は本人の不摂生が原因なのではなく遺伝的資質による先天的な問題だ」などの説は、新聞やニュースで一度は

UMA

UMAとは「Unidentified Mystery Animals」の略。古くはネス湖のネッシーとか屈斜路湖のクッシーとかですね。今でもヒマラヤのイエティやアメリカのビッグフットなど、さまざまな未確認生物がいて、これらを総称してUMAと呼ぶわけです。

インターネット上でもUMA情報、とくにビッグフット情報は大変充実していて、専門のリンクや研究サイトも存在しています。この画面はビッグフット関連サイトリンクのHPの一部なんですけど、ビッグフットの足跡石膏型を二九ドルで通販してるってのがポイント高いです。

この中でセンスいいなあと思ったのが、このサイトのデザインなんですよ。アイコンがビッグフットの足跡になってるでしょう。リンク集のうちビッグフットの存在に否定的なサイトへのアイコンには「進入禁止」の標識みたいなデザインがされていて、こういう細かいところの気の遣い方が、なんか余裕を感じさせてくれていい感じですよね。

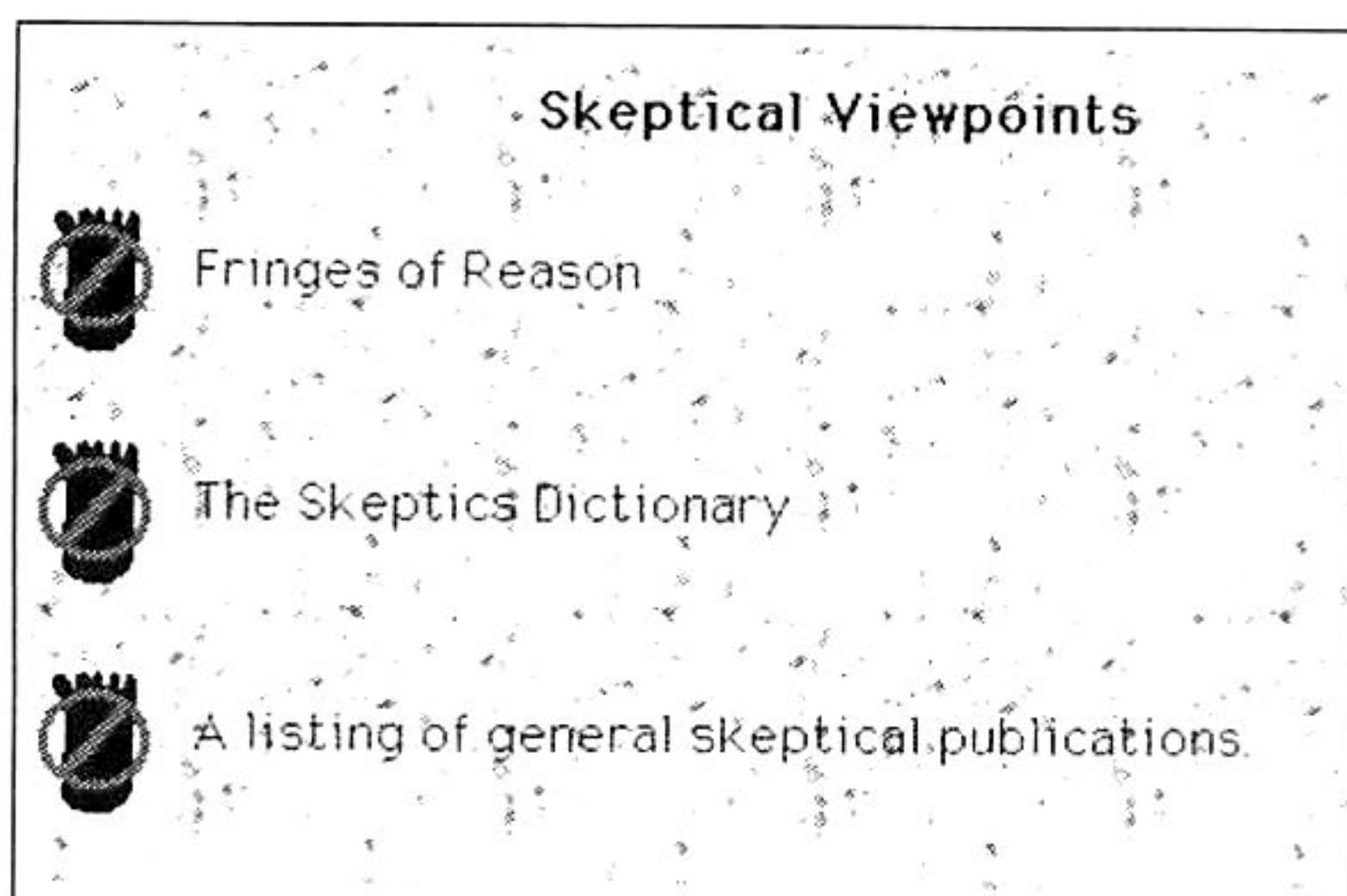
Skeptical Viewpoints

Fringes of Reason

The Skeptics Dictionary

A listing of general skeptical publications

URL：http://www.teleport.com/~caveman/newwbs.html

目にしたことと思われる。この手の遺伝子ネタで最近話題となったのは、「自殺遺伝子」の問題。「自殺は感染する」との研究報告に比べるとやや影が薄いが、「自殺は人類の遺伝子に組み込まれた、種の個体数とクオリティを維持するための自己調整用自滅プログラムである」というのがその趣旨である。レミングみたいなものだろうか。しかしこの学説をむやみに拡大すると「自殺者の多い血統は遺伝的に見て劣等種であるといえる」などという新手の人権問題が発生する恐れがあるため、報道に関してはどこも慎重になっているようだ。余談だが、四親等以内の血縁に精神病者および先天性身体障害者のいる市民に「優生保護的な理由により」避妊手術を強制したナチスドイツの悲劇を忘れてはならない。

超古代文明

オカルトの最後は「超古代文明」です。大体の分類として「失われた大陸系」と「偽史偽書系」の二パターンがあると思ってください。

「失われた大陸系」というのはアトランティスとかムーとか、あとちょっとちがいますけどバミューダトライアングルとかのジャンルですね。太平洋にはムー大陸が、大西洋にはアトランティス大陸があって、それぞれ現代社会よりも進んだ超文明を持っていたというんですから、**昔の地球というのはエキセントリック**なところです（笑）。

「偽史偽書系」ってのは、「天皇家編纂の日本神話群とは異なる、別系統の隠された古代史」というもので、**『竹内文献』**などですね。一見まっとうなものに見える史書も読み方によってはオカルト世界への入口と化す場合があります。この手のものでこの間**「邪馬台国はエジプトだ」**というすさまじくいい味出してる本を読ませていただいたんですけど、日本の偽史偽書は数種類の説をブレンドしたようなものがありますね。『竹内文献』によれば天皇家はムー大陸と関係したらしいだとか、そういう組み合わせが多いんですよ。

『竹内文献』は信憑性を疑う声が多いようです。神代文字という、日本独自の古代文字で記述されていて、いま出版されているのはこれを漢字仮名混じり文に書き換えたものなんですけど、超古代の文献で、当時鉄道があったわけがないのに「脱線」なんて表現があるんです

竹内文献
五世紀末、武内宿禰（たけのうちのすくね）の孫である皇祖皇太神宮大宮司の平群（へぐりの）真鳥（まとり）が武烈天皇の命によって神代文字で記したとされる古文書。神武天皇以前にウガヤフキアエズ王朝七三代の存在があったとしているなど他の超古代文書と通じる部分もあるが、なんといっても圧巻なのは、地球に降臨した原初神「ナンモ」や全長四キロの宇宙船「天之浮船」、超古代大陸「ミヨイ」「タミアラ」や超霊性金属「ヒヒイロカネ」など、現代のSFファンタジーですら太刀打ちするのが難しいほど魅力的なファクターが登場する、破天荒な物語内容にある。ちなみに戦前に不敬罪で押収された原本は東京大空襲

（笑）。他にも説明のつかない個所が多数あって、明らかに明治大正以降に編纂されたらしいんですよ。

ムー大陸の研究も相当怪しいです。チャーチワードという人がインドでムー大陸の記録を発見したのは一九二三年のことなんですが、調べてみるとその年、**チャーチワードさんはほんの一六歳**なんですよ。一六歳のときに仕事でインドへ渡って、ラマ僧から「我が寺で長い間隠し続けてきたものです」とその記録を見せられたそうですけど、いくらなんでも一六歳のガキにそんな大切なモノを見せますかね。

メディアがこの手の話題を扱うとき、「突っ込める部分」にはまったく触れずに、無理やり信じる方へ信じる方へと話を持っていって、「竹内文献があった！」とか「ムー大陸があった！」とかの情報だけを出し、専門家も信じてない部分はカットしちゃうんです。

オカルトをオタク的に楽しむためには「本当にそうかいな」という冷静な判断を忘れないよ

によって消失。現在刊行物として活字化されているものはすべて写本を元としている。
この種の超古代文書は他にも富士山麓の神都を描いた『宮下文献』や異端伝承『九鬼文献』、数万年前に存在したアシヤ族の科学書とされる『カタカムナ文献』、秋田物部氏の祖神ニギハヤヒの登場する『物部文献』、東北部の先住民アソベ族の住まうアラハバキ王国の歴史を描いた『東日流外三郡誌』など多数が存在しているが、ほとんどはまっとうな学術研究の対象とされていない。

邪馬台国はエジプト
徳政金吾『古代埃及と日本』（カムト出版・昭和八年刊）では、日本民族の祖は太陽神ラーを信仰する古代エジプトのアメン神団であると論じている。超古代史系の書籍としてはかなり有名なので、もし古書店で見つけたらどんな高値がついていても迷わず入手すること。

チャーチワードは当時一六歳
しかしながら、当時は「早熟な天才」が多数活躍していた時代であったという事実も忘れてはならない。たとえば当時「秘境」とされていた中国の奥地、敦煌や楼蘭などの中央アジア地区の発掘調査に多大な貢献を果たした「大谷探検隊」などがその一例である。浄土真宗本願寺派二二代法主・大谷光瑞によって派遣され、一九〇二年から一九一四年のあいだ、延べ一四年、計三回の探検によって多大な研究成果を残した大谷探検隊。その第二回遠征（一九〇八〜一九〇九）において、楼蘭遺跡から考古学上重大な資料である『李柏文書』を発見した橘瑞超は、当時一七歳の少年であった。

うに心がけ、「疑いながらも楽しむ」スタンスを保つようにしたいものです。

T O D A I
O T A K U
K O Z A

第七講

オカルト各論

妄想戦士たちの栄光と影

GUEST

皆神龍太郎
志水一夫

皆神龍太郎氏と志水一夫氏は、オカルトやUFO、超能力といった境界科学の権威だ。単にくわしいのではない。そういった擬似科学を狂信的に信じてしまう人間の心理構造、頭から否定してしまう科学者の心理構造、それを売り物にしている業界の構造に関しても大変くわしい、大人な方々なのだ。

このお二方は、TVのオカルトやUFOの特集にはほとんど出演されない。と言うのも、ああいった番組は「本当だろうか、ウソだろうか」というあいまいなところが魅力なのだ。それなのに、うかつにお二人を呼んだりすると、最初の五分で番組が終了してしまう。それでは討論番組という形式にしても、どんなゲストであれ思いきり論破し倒してしまう。これでは番組自体が成立しない。

もしオカルト番組にこの二人が出演していたら、よっぽど信憑性の高い現象が起きたのだ、と覚悟していただいて差しつかえない。

志水さんは、数年前に『大予言の嘘』『UFOの嘘』という本を出版した。海外文献や基礎資料を細かく検証し、その上で現役の研究家一人一人を比較検証し、いま流布している言説がいかに怪しいかを証明した名著だ。

皆神さんは、先ごろ評判になった「宇宙人の解剖ビデオ」を、放映二ヵ月前にアメリカからわざわざ取り寄せ、三日間で五二ヵ所の間違いを見つけてしまうような人だ。解剖用ハサミの持ち方を始め、この五二ヵ所は、「と学会」できちんと発表された。

UFOとかオカルトと言うと、日本人はすぐ、信じる、信じないの二者択一の考え方をしてしまう。が、もっと違う見方もあるのだ。それを楽しむためには、たくさんの知識や訓練が必要で、まさに大人のオタクにふさわしい趣味だと僕は思う。

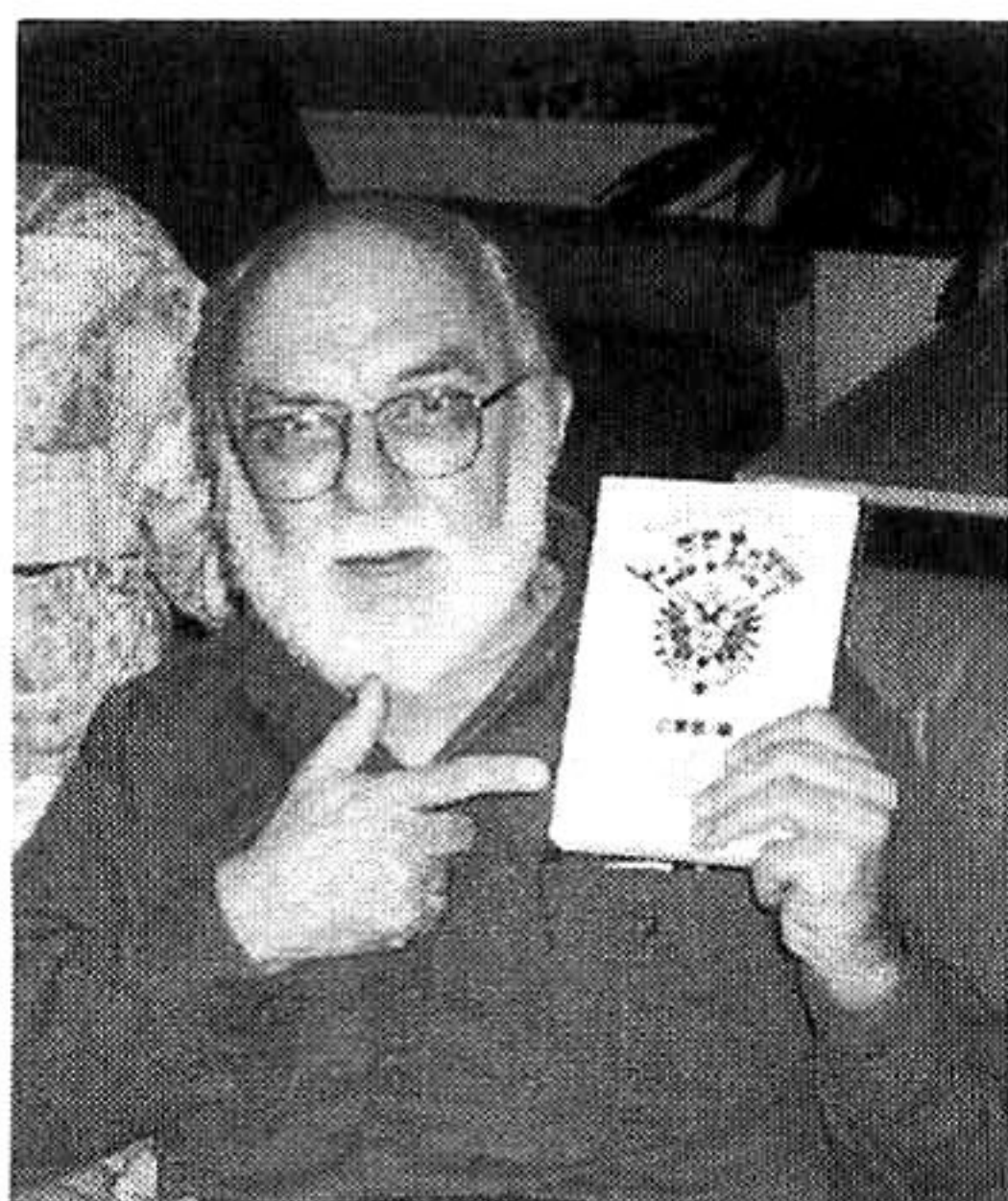
オカルトをどう楽しむか、UFOの特集をどう読み解くべきか。オカルト業界のインストラクターとして、お二人にお話をおうかがいするために、ゲストとして来ていただいた。

＊

ランディーを倒せ！

岡田　志水さんがまだこられてないんですけど、とりあえず始めてしまいましょう。本日のゲストは皆神龍太郎さんです（会場拍手）。このあいだ講義で、**ジェイムズ・ランディー**について触れたんですよ。「俺の前で本物の超能力を見せたら一万ドル払ってやる」と言ってたじいさん。

皆神　**ランディーの賞金**は、いまは日本円にして七〇〇〇万円まで跳ね上がってるそうですよ。目の前で超能力やって見せるだけで七〇〇〇万。いいですよねえ。誰かやってみません？（笑）ただ七〇〇〇万円といっても、ランディーがこれを全部支払うわけじゃないんです。この賞金のうち彼が自己出資しているのは一〇〇

ジェイムズ・ランディー（一九二八～）別名〝ジ・アメイジング〟・ランディー。本名ランドール・ズウィング。カナダ生まれの米国の奇術師、催眠術師。米国の代表的なオカルト批判団体であるＣＳＩＣＯＰ（サイコップ）の中心メンバーだったが、トリックを暴露されたユリ・ゲラーから告訴攻勢にあい、会に迷惑がかかることを避けて脱退。別のオカルト批判団体「スケプティック・ソサエティ」を中心に活動していたが、このほど自ら「ジェイムズ・ランディー教育財団（ＪＲＥＦ）」を設立した。

ランディーは『トンデモ本の世界』の愛読者でもあった!?
（撮影／皆神龍太郎）

〇万円だけで、残りの六〇〇〇〇万円は、一般人が出資してるんです。

岡田　賭けに乗って六〇〇〇万円支払うって言った連中って、みんなランディーを支持してるんですか？

皆神　いや、これがまた面白い話で、ランディー支持派と反ランディー派の両方が、呉越同舟（ごえつどうしゅう）でこれに乗ってるんです。つまりランディー支持派の人たちは「この世に超能力なんてあるわけないだろう。だから俺はランディーに賭けるぜ」という感じなんだけど、反ランディー派の人たちは「あの野郎、超能力を否定しやがって。いつか本物の超能力者がランディーをへこますにちがいないから、そいつへのお祝い金として俺も一口払いたい」という動機みたいです。

（志水氏、ようやく登場）

岡田　お、ここでもう一人のゲスト、志水一夫先生の登場です（会場拍手）。

志水　どうも遅くなりまして。**ニャントロ星人の勢い未だおとろえず**のようです（笑）。で、なんの話になってるんですか？

岡田　ランディーの賞金の話をちょっと。

志水　ああ、なるほど。

ランディーの賞金

ジェイムズ・ランディーが行っているのは、賭けではない。ランディーの目の前で超能力を発揮できた者に賞金を払うというだけで、出資者の側から見れば、どう転んでも一銭のトクにもならない行為であり、これを賭けとは呼べない。このあたりを取りちがえている自称・空間物理学者のコンノ・ケンイチ氏が、著書『魔女狩りTV番組の真相』（たま出版、一九九六年）の中で、「問題のジェイムズ・ランディーだが、彼は『超能力を否定する』のが目的ではなく、マジシャンという過去の経験を生かして賞金（賭け金）を荒稼ぎすることにあった」などと書いているが、これは明らかにまちがいである。コンノ氏は同じ著作の中で、「『賭け事』という言葉は使いません。賭け事となると、他の側が払わなければならなくなるからです。私の意味する言葉は、ただ単に私が挑戦者に金を払うのです」というランディーの手紙を正しく引用しているのに、まだまちがえているのである。

皆神　ランディーが自己出資金の一〇〇〇万円しか用意してなかった頃の話なんですけど、スプーン曲げで有名な**エスパー清田**君に、「超能力を証明できたら二〇〇〇万やる」と挑戦してたんですよ。清田君は快諾はしたらしいんだけど、ただしランディーと同じ部屋に入るのはイヤだという条件を出したそうです。それじゃ勝負にならないってのに（笑）。

岡田　コンセントレーションが乱れるってやつですね。

皆神　そうそう、ランディーがいると**負のサイキックが働く**らしいんですよ。

岡田　そんなことといってたら証明も研究もできませんよね。日本の超能力研究だといま、**ソニーのエスパー研究所**が評判になってますけど、そのあたりはどうなってるんでしょう。

皆神　エスパー研は私企業が運営してる民間組織なので何を研究しようが自由かもしれませんが、科学技術庁直轄の放射線医学総合研究所なんてとこも、国費を一億円近く使う超能力研究を去年から始めました。

岡田　一億ぅ⁉　……アニメには一円もくれないのに（爆笑）。

皆神　五ヵ年計画で去年二三〇〇万円の予算が出てますから、最終的におそらく一億円は突破するでしょう。

岡田　なんの研究してるんですか？

皆神　人に気をぶつけてふっ飛ばすとかいった類の研究をやってます。実は先日私も実験に立

エスパー清田
清田益章氏（一九六二〜）の通称。七〇年代にユリ・ゲラーが来日した際に名乗りを上げた〝スプーン曲げ少年〟の一人。後に念写能力も発揮するようになったという。科学技術庁の私的勉強会「未来科学研究サロン」（いわゆる科技庁の〝オカルト研究会〟）にも招かれて講演を行っている。

ソニーのエスパー研究所
「ESPER研究室」の俗称。一九九一年一月に設立。室長はこの研究室の発案者であり『ソニー「未知情報」への挑戦』（徳間書店）の著者でもある佐古曜一郎氏。室名の「ESPER」は、ESP（感覚外知覚。いわゆる超能力）とエクサイティション（励起）およびリサーチ（研究）のイニシャルを合わせたものであるという。

ち会ってきまして。気功は大きく内気功と外気功の二種類に分かれるのですが、人を飛ばしたり、手を当てて病気を治したりと、〝気〟なるものを自分の外部に放射するのが外気功で、太極拳みたいに動作によって自分の体内に気を練り上げるのが内気功ですね。内気功は数千年以上も続いている確かに古いものでして、**荘子**にも外篇に「熊や鳥の真似をしたり、呼吸法などをやってもしょうもない」とか書いてあります。

岡田　**気功**ってその時代からバカ扱いだったんですか?

皆神　荘子って、健康法嫌いらしいですから。それで内気功はたしかに古いのですが、昨今流行の外気功となると、その歴史はひじょうに浅いんです。中国の文献に外気功が現れるのは一九七六年頃以降で、創始者も上海中医学院の気功医師・**林厚省**とはっきりしてます。

岡田　七六年というと、『宇宙戦艦ヤマト』が放映されてた頃ですね。

荘子
紀元前四世紀頃のシナの思想家、荘周の敬称。老子とともに道家の代表とされ、『荘子』の著者だとされる。

気功
インドのヨーガを瑜伽気功と呼ぶように、シナではこの種のものの総称として用いられている言葉。一九七二年に湖南省長沙で発見された紀元前三世紀（〝四〇〇〇年前〟ではない）の馬王堆遺跡から出土した『導引図』に、現在の気功に通じるものが見出されて話題になった。

林厚省
気功医師(外気療法師)。元上海気功研究所副所長。一九八〇年に外気麻酔による外科手術を最初に成功させた人として知られる。七九年には、彼が外気を送っているときの掌の中央部から「低周波で脈動する遠赤外線輻射」が記録されたという報告が同国の『自然雑誌』で公表されて話題を呼んだ。現在は米国在住と伝えられる。

田中守平（一八八四～一九二八）
大正時代に大流行した靈術「太靈道」の開祖。太靈道主元と称した。その絶頂期に急逝したため、「太靈道」自体は急速に終焉したが、欧米に渡って「レイキ」として大流行している臼井甕男（号、暁帆。一八六五～一九二六）の「臼井靈気療法」をはじめ、日本の様々な靈術のみならず、シナの気功にまで強い影響を与えたと考えられている。『太靈道眞典』（一九一〇）をはじめとする多くの著書があり、『TAIREIDO』という英文の著書もある。井村宏次『新・霊術家の饗宴』（心交社）に略伝がある。

太靈道
田中守平が創始した靈術。守平が九〇日間にわたる山籠も

皆神　昭和に換算するとかじゃなくて、**アニメの時代でいわないと年代がつかめない**んですか（大笑）。
岡田　そうです。『メカゴジラの逆襲』で変な特撮作った頃だとか、そういう風に覚えてるんですよ（笑）。
志水　で、外気功には日本の靈術なんかもかなり流れ込んでいるようですね。向こうに行ってようやく外気功の人に会ったら、**田中守平**に習ったのだと言われた人が何人もいます。大正時代に大流行した**「太靈道」**という靈術の開祖。
岡田　内気功の方も、できる奴は**文化大革命**の頃にみんな殺されちゃって、昔そのままの形では残っていないなんて言われてますね。
皆神　どうでしょうね。**太極拳**の中には、これまでの流派を元に毛沢東が新しく創設したという流れもありますし。内気功というのは、いわば中国版のラジオ体操で、ラジオ体操をやって体に悪いわけがないのと同じように、内気功をやって、一部の病気がよくなっても何の不思議

りの断食の末に感得したものであるといい、わずか一〇日間の講習で病気治療をはじめとする様々な超能力を習得できるとした。それらはいずれも靈子というものの作用だとされ、靈子板という小板をコックリさんのように動かす靈子潜動術が特徴。近年になってからでも『太靈道眞典』や『太靈道講授録』などが復刻され、また高木一行『奇跡の超能力開発法　太靈道』（学習研究社）が刊行されている。

文化大革命
文化大革命当時の中国では、「封建的・迷信的」とされるものに対し徹底した弾圧（げんあつ）が行われていた。寺院は解体され、僧侶は強制的に還俗（修行をやめて一般人に戻ること）させられ、また、旧時代的な師弟関係は封建的であるとの理由から、武術や気功などの、いわゆる「お師匠さま！」なノリのものも悪とされていたのである。このため文革の嵐から逃れるべく、多くの武術家、気功家は大陸から台湾へと渡ったり、あるいは世間から身を隠して秘密裏に修行を続けたりと、さまざまな手段で流派を存続させるべく奮闘。中国武術や気功にまつわる秘密主義的な雰囲気は、この当時の地下活動によって決定づけられたのではないかとする説が強い。
中国に限らず、本来単に殺人・破壊の技術でしかないはずの武術や、民間療法の一流派であったはずの気功などが神秘的な性格をまとうようになるのは、そのほとんどが政治的な理由による。たとえば合気道もそうだ。合気道の母体となったのは会津藩の御留（おとめ）武術（門外不出の意。現在でいう軍事機密）であった大東流合気柔術であるが、明治維新以来、佐幕勢力として永く弾圧され続けていた会津藩の武芸など、野放しにされているはずがない。当時の伝承者武

もないわけです。ただ外気功の場合は、現象が本人の体の中だけで閉じていなくて、人と人の間で〝気〟とかいう怪しげなモノが飛び交うと主張しているわけです。

岡田　気功について僕が知っていることといったら、テレビでやってたのとあとは『ドラゴンボール』のかめはめ波くらいですね（爆笑）。

皆神　話を戻しますけど、放医研で行われたその実験というのは、ひらがなの中から、「ろ」と「る」などよく似た文字を除いた二九文字のカードを利用して、それをテレパシーで送受信するという内容でした。二九枚のうちからランダムに一枚を選んで、予備実験二五回と本番を二〇回と、計四五回行った。ところが一枚も当たらなかったんですよ、これが。研究者たちは、これこそ**サイ・ミッシング**だなんて言ってました（笑）。つまり普通だったら四五回もやれば一回くらいは当たるはずなんだけど、一回も当たらないのは、超能力が負の方向に働いたんじゃないかなんて。

岡田　その研究、国立の放射線医学総合研究所がやってるんですよね。そんな実験を国費使って（笑）。

皆神　そうです。放射線科学研究部の**山本さん**という方が中心になって行っている実験です。この方は大学に三つ行かれ、博士号も二つお持ちという立派な学者さんです。

岡田　名前は「ひでお」ですか？（笑）。

田惣角は道場すら持てず、諸国を漫遊して門下生の指導に着手。その中で出会った植芝盛平が合気道を創設し、その後何の因果か出口王仁三郎との出会いやGHQ統制下の武術禁止例などを経て、「人殺しの手段ではない、人間育成のための体育」を名乗るようになったのである。

太極拳
太極拳も本来はれっきとした武芸、つまり戦闘のための身体技術である。あのゆっくりとした動きはあくまでも練習のためのもので、ボクシングなどがハイスピード・ハイパワーの練習動作によって筋力を養うのに対し、「粘りのある重い打撃力」を育成することが目的。当然のことながら実戦ではそれに適したスピードで動くし、練習動作（套路＝型）の一部には、実戦と同じ激しさで行うものも存在する。

皆神　残念ながらちがいます（笑）。国際生命情報科学会という学会の理事長も務めていて、超能力業界内全体でみれば、ひじょうにマトモな方です。でもその学会の会長をしている、東京電機大学の**町好雄**教授となると、もうちょっとばかり逸脱されてますね。

岡田　ああもう、完全にあちらの世界に。

皆神　でも町先生、ものすごく善人な方ですよ。たとえば、気功の実験で、封筒に入れた紙片の内容を気で読み取るといった実験をしているのに、封筒のすり替えなどに対して、なにもガードを施してないいんですよ。普通は疑いますよね。このままだと、中身をこっそり読まれてしまうんじゃないかとか。でも町先生は、相手がインチキをするかもしれないなどという、失礼なことは全然考慮にいれていないみたいでした。本当にイカサマが行われるかどうかは別にして、考えうるイカサマに対するガードがない実験など、国際的レベルから見れば、超心理学実験とは絶対に認められないでしょうね。

岡田　疑うことを知らない善人って、一度信じてしまうとすごいですよねえ。

皆神　馬鹿か利口かといった問題ではなくて、その人の根が、疑うことを知らない〝お人好し〟なのか、人を簡単に信じない〝やな奴〟なのかってなことじゃないでしょうか。その点、岡田さんは絶対に引っかからないでしょう。人が悪いから（笑）。真理を純粋に探求してる〝お人好し〟な学者さん

サイ・ミッシング
超心理学の実験で、統計的に意味があると考えられるほどまでに的中率が低い結果が出ること。超能力を信じていない人などが、潜在的に超能力を働かせて無意識の内に外しているのではないかと考えられている。この場合はどう考えても統計的に意味があるとは思えないので、一種のジョークとして語られたものであろう。

山本さん
山本幹男氏。科学技術庁「放射線医学総合研究所」放射線科学研究部第三研究室室長。工学博士・医学博士。「国際生命情報科学会（ISLIS）」理事長。同学会誌編集委員長。「粒子線効果微細イメージング解析研究会」会長。

町好雄（一九四〇〜）
東京電機大学教授。工学博士。「国際生命情報科学会（ISLIS）」会長。

だとガードがゆるいから、簡単に騙されます。僕は基本的に、**善人は超常現象の研究には向いていない**と思ってます。

岡田　皆神さんは科学か擬似科学か分からないような、いわゆるボーダーサイエンスに対して、理性の光を当てようというようなことをなさってるんですよね。

皆神　理性の光といっていいのかな。**単に人が悪いだけ**なのかもしれません（笑）。

岡田　それは趣味でなさってるんですか？

皆神　そうですね……本業ではありません。というより、これは本業にしちゃいけないことじゃないかと思ってるんです。なぜかというと、一度食うために始めてしまうと、何が真実なのかということより、金儲けの方につい引かれかねませんから。一般の人たちを喜ばせたりマスコミ受けを狙うと、市場があるのは圧倒的に肯定派のほうで、懐疑派では食えないです。本業にしようと思ったら安易な肯定派に転ぶしかない。

岡田　僕もそれ同じですよ。「いま、アメリカではオタクが大流行」なんて口では言ってるけど、腹の中では「こりゃあ嘘だよなあ」と（笑）。でもメディアの表に立ったら、そう言い切らないと引っ込みつかないんですよね。メディアでなにかを主張するのって結局、自分とはちがうキャラクターを作り上げて、肯定派の演技をするという部分がありますから。

皆神　そうそう。そんな場所に私みたいなのが出ていっても、食えるほどのキャラクターが保てませんよ。

岡田　テレビ番組でオカルトとかこの手の話題を扱うときって、大体肯定派と否定派に分けてのディスカッションみたいになってて、懐疑派というスタンスは出てきませんからね。皆神さんのスタンスは懐疑派でしょう。

皆神　そう、食えない懐疑派です。
岡田　なにか不思議な事件があったとき、肯定派をまず連れてきて、否定派が意見をぶつけるという。それで両論対立させといて、最後の締めは「世の中には不思議なことがいっぱいあるんですねえ。それではお時間がきましたので今日はここまで。最後にビートたけしさん、一言どうぞ」とか、オカルト番組ってどうしてもそういう構成になってしまう（笑）。
志水　ああいうのって、ずいぶんと失礼な話ですよね。内容はともかくとしても、その分野に何年もたずさわってきた人たちを相手にして、その問題にはまったくの素人のタレントさんが、まるでオーディションの審査員みたいなことを言うじゃないですか。あんた、何様だって。
皆神　アメリカのランディーも、本業はマジシャンなんです。日本で奇術師というと寄席の前座芸人くらいの軽い認識かもしれませんが、海の向こうではエンターテイナーとして、社会的に高いステータスとみなされているようです。
志水　『刑事コロンボ』でマジシャンが犯人だった話がありましたよね。ということはエリートですよ。コロンボで犯人役に選ばれるのは医者とか芸術家とか社会的に地位の高い職業ばかりですから。私の叔父がアマチュア・マジシャンなんですが、彼によるとアメリカでは、一流のマジシャンは大学教授なみのステイタスがあるんだそうです。
皆神　ランディーの場合、彼自身がマジシャン、つまり人を〝騙す〟エンターテイメントのプロだというプライドがあるから、彼からすれば逆に、超能力に名を借りて人を騙すような「インチキ」が許せないんだと思います。彼からすれば、**ユリ・ゲラー**などは、トリックで人を楽しませるのではなく、騙して商売にしている人物というわけなのでしょうね。
岡田　このあいだユリ・ゲラーのホームページ見たらすごかったですよ。あの人いま、企業相手にビ

ジネスコンサルティングみたいな商売してますよね。

皆神　そうそう。**マップダウジング**で金鉱掘りなどをやってました。そのとき貯めたお金でイギリスに日本庭園付きの大邸宅まで建ててます。

岡田　マップダウジングというのは、地図の上で振り子みたいなのを揺らして当てるっていうあれですか。

皆神　そうです。金鉱や石油採掘など、ダウジングについ頼りたくなる企業は結構多いらしくて、日本の企業も何件か依頼したようです。それでユリ・ゲラーは億単位の金を儲けたそうな。彼はバカでかいキャデラックを持ってて、**その車体いっぱいに五〇〇〇本の曲がったスプーンが飾られてる**んです（大爆笑）。しかもその車でイスラエルとか中東を旅して平和を祈りたいというのだから、なんというか……。

岡田　みんな**イスラエル**に行きますね。**ラエリアン・ムーブメント**とか。

皆神　ランディーが言ってました。「たしかにあんなトンデモない車で戦争地帯に飛び込めば、誰も

194

ユリ・ゲラー（一九四六〜）
英国在住のイスラエル出身の超能力者。彼が行っているのとソックリのスプーン曲げのテクニックが六八年にイスラエルの奇術雑誌に掲載されていたことが明らかになったりもしているが、今もって彼を本当の超能力者だと信じている人も多い。九六年でも『ユリゲラーの超能力開発』（ワールドマガジン社）が刊行されている。

マップダウジング
探し当てたい物のイメージを強く想い浮かべ、地図上にその存在個所を指し示すという超能力探知方法。ダウジングは超能力や占いの中でもわりとポピュラーなもので、振り子を用いた「フーチ」や、曲げた針金を使用する「ダウジング・ロッド」など、さまざまなバリエーションがある。日本の水道局が地下の水道管を探し当てるためにダウジング・ロッドを使用しているというのは有名。

イスラエル
ここ数年、イスラエルに注目すべきオカルティストが急増している。中東和平など政治的な要素も原因となっているのだが、ダビデによる建国（実際のイスラエル国誕生ではなく、聖書上でのイスラエル誕生）以来三〇〇〇年の節目にあるからというのも注目される原因の一つ。建国三〇〇〇周年の前後から多くの宗教家が「なにか重大なことがあの地で起こるにちがいない」と主張していたが……。

が驚いて銃を落としちまうことだろう」(笑)。

オカルト世界、その曼陀羅ポジショニングマップ

岡田　ところで、志水先生は肩書きでいうとなんになるんでしょうか。

志水　昔は科学解説家を名乗ってたんですが、肩書きに噛みついてくる人がいるもので、現在は主に作家を名乗ってます。

岡田　オカルトの分野におけるスタンスは。

志水　〝ほとんど否定派〟という奴です。否定派じゃないんですよ。〝ほとんど女〟は〝女〟じゃないでしょう。それと同じ。

岡田　「信じたいのにどうして信じさせてくれないんだ」という熱い情熱があるんですね。

志水　そうですね。実を言うと、自分の立場と逆の主張を調べていれば、きっと何かが見つかるはずだという思惑があるんです。私も最初はオカルトを信じてたんですよ。だからUFO否定派の本はほとんど持ってます。

岡田　ああ、否定派の意見に反論しようと。

志水　ええ。ある事件に対して否定派がなにか書くとしますよね。その否定的な意見に対して「そこ、まちがってるぞ」と反論したくて。以前そういった本を書いたことがあるんですよ。否定派への

ラエリアン・ムーブメント
一九九五年に異星人に惑星に招かれて、科学的に再生されたモーゼやイエス(キリスト)やブッダ(釈尊)やマホメットらに会わせてもらったという、フランスの元ジャーナリスト、クロード・ボリロン〝ラエル〟(一九四六〜)を支持する運動。かれらを迎えるための大使館をイスラエルに建設する計画を進めている。独特の瞑想法を行い、その際にメンバー同士のセックスを伴うことがあるので、フリー・セックス宗教だとマスコミで話題になることがある。お互い合意の上ならフリー・セックスも当人たちの勝手だが、かれらの星が地球からわずか一光年たらずの距離にあるとか、地球の大陸がほんの二万五〇〇〇年前まで一つだったとかいう話まで信じるのには、なかなかの勇気を必要としよう。ラエルことボリロンは何度か来日しているが、九七年には日本政府からビザが下りず、来日中止になったと伝えられる。

反論をメインにした本を（荒井欣一＆志水一夫『ＵＦＯと異星人の謎』池田書店）。

岡田　オカルトの中での受け持ち領域というのはどのへんなんですか。偽書偽史関係とかもなさってますよね。

志水　そのときどきで自分の興味をそそられるものを研究するという感じですね。ＵＦＯの方は最近ちょっとお留守なんで、皆神さんにお任せしっ放しになってます。

岡田　すると最近ＵＦＯ関係でエキサイティングなことってないんですか。

志水　うーん、ＵＦＯ関係では最近また、ＭＪ－12に関して新しい情報が出てきたんですけど、すぐにニセモノと分かるようなものでしたから。

岡田　真贋の判断基準というか、どうやってニセモノであると見破るんでしょう。あの手の情報って大体、なにかしらの証拠と一緒に出てくるじゃないですか。サインがどうとか書類のナンバーがどうとか。この前話題になった**宇宙人の解剖フィルム**もそうでしたよね。コダック社の技術部長が撮影された年を鑑定したと言って、その後なんにも情報が出なくなった。そうやって一つ一つ検証していって「これはニセモノだ」と否定するんでしょうか。

皆神　向こうのビリーバーな人って、本当だという証拠がある、ということを強く主張するんですよ。向こうの連中は、とにかく証拠がないと絶対信じない。たとえばＭＪ－12みたいな政府の公式文書を出すとか宇宙人解剖フィルムを出すとか、つねに証拠、ファクトでせまってくるわ

宇宙人の解剖フィルム
別名サンティリ・フィルム。一九四七年にニューメキシコ州ロズウェルに墜落したＵＦＯから発見された異星人の死体を解剖する様子を撮影した公式フィルムの一部だとして、英国の音楽プロデューサー、レイ・サンティリが九五年に公表したもの。その膨大な問題点は、皆神龍太郎『宇宙人とＵＦＯ　とんでもない話』（日本実業出版社）に詳しい。

け。「俺は見た・俺は聞いた」だけじゃ相手にされない。あるという証拠と、そうではないという証拠の実証能力同士のぶつかり合いになるわけです。

岡田　すると、たとえば宇宙人解剖のフィルムなんかでも、フィルムというブツに対してちゃんと分析が行われるわけですよね。たしかフィルム鑑定ではまちがいなく一九四七年のものであると出たそうですけど。

皆神　実は、コダック社は、異星人が写っているフィルムの本体部分の鑑定なんてやってないんです。コダック製のフィルムは、そのリーダー部分に三角や四角などの年代によってちがうマークが入れられていて、このマークは二〇年のローテーションで毎年変わるんです。コダック社は送られてきたそのリーダー部分だけを見て「二七年か四七年か六七年に作ったフィルムらしい」と回答したにすぎない。だからフィルム本体の鑑定は行われていないんです。大体宇宙人の写っていない部分のフィルムを鑑定したってなんの意味もありません。コダック社の中には「無料で鑑定するから宇宙人の写ってるコマを渡してほしい」とまで言ってる人がいるのですが、フィルムの持ち主は「貴重なフィルムだから貸し出せない」と断ったそうです（笑）。

岡田　うまく言い逃れましたね（笑）。

皆神　解剖フィルムには、それだけで一冊の本が書けるくらい大量のミスやらまちがいがあって、あれの信憑性は皆無です。私の知る限り、ＵＦＯ研究家の中にさえあのフィルムを本物と論じてる人はごく少数派です。

岡田　日本にもいないんですか？

皆神　というより、あのフィルムに関して行われた調査や論争の過程をちゃんとフォローしているＵＦＯ研究家が、日本にはほとんどいない。フィルムを日本に持ってきた皆さんも「慎重な調査の結

果、ニセモノであるという確証は見つけられなかった」といった程度のことしか言ってませんから。僕に言わせれば、見つからなかったんじゃなくて、単に見つけたくないだけじゃないかと（笑）。

志水　まあ、それ以前に、あんなものを頭から信じ込んでいる人を〝ＵＦＯ研究家〟と呼べるか、という問題もありますけど（笑）。

岡田　ポジショニング的にみてほんとにイッちゃってる人というのはどんな人がいますか？

皆神　イッちゃってるという表現が適切かどうか問題はありますが、**関英男**先生なんて、オカルト座標で見たら「トンデモ」軸の一番端に位置してますね。**自分の主張を客観的に振り返れないというのは、トンデモさんの大きな特徴**なんですが、関先生にはその傾向がかなりあります。

岡田　あの……関英男先生といっても、たぶん誰も知りませんよ。

皆神　「ひでおの法則」のお一人です（笑）。

岡田　的を射た説明なんですけど（笑）。講義に出てる人のためにちょっと補足しときましょうか。「と学会」の提唱する「ひでおの法則」というのがありまして、これは**「ひでおという名前の工学博士は危ない方向に進む人がひじょうに多い」**というイヤ〜な法則です（笑）。

皆神　関英男先生以外では**内田秀男**博士とか**糸川英夫**博士とか。最近では、オウムの**村井秀夫**さんが入りましたね（会場爆笑）。

関英男（一九〇五〜）
総合科学研究所所長。「日本サイ科学会」会長。東京工業大学電気工学科卒。工学博士。電気通信大学教授、ハワイ大学客員教授、東海大学教授を歴任。電気通信学会名誉会員。米国ＩＥＥＥ（電気電子学会）終身特別会員（フェロウ。ライフ・メンバー）。本来の専門である電波工学では「世界的権威」とされている。広い意味での超心理学（超能力の科学的研究）を意味する「サイ科学」という言葉の発案者だと思われる。『エレクトロニクスの話』（岩波新書）などの著作で知られていたが、『情報科学と五次元世界』（日本放送出版協会）の末尾で『第三の目』や『第二の記憶』といったオカルト・ネタ（前者はインチキ本、後者も現在では誤りであることが判明している）に言及。その後、そち

岡田　関さんは本来、通信関係の学者さんでしたっけ？
皆神　そうです。その分野では一流です。
志水　関先生がいなかったらあの分野の発展は一〇年遅れてたと言われてるくらいです。それが七〇年代初頭になってあっちの世界へ。
岡田　通信関係からそっちの世界へ移って、いったいどんなこと言ってるんですか。
皆神　中性子がゆがむとガンになって、陽子がゆがむとエイズになるとか（笑）。こういった病気は、神様が「あなたの生き方はまちがっている」と教えてくれている、ありがたいメッセージなのだそうです。つまり関先生によれば、病気になるのは、その人の心がけが悪いからというのです。ならば血友病でエイズに感染してしまった人なども、心がねじ曲がっているからエイズになったのだと、本気で信じているのでしょうか。「あなたは、エイズ患者に面と向かっても、そう言えるのですか」と関先生に一度聞いてみたいのですが、患者に面と向かっても

ら方面の著書を数多く発表するようになった。
内田秀男
内田ラジオ研究所所長。工学博士。NHK技術者養成所に学び、NHK技術研究所をへて、内田ラジオ研究所を設立。「内田式オーラ・メーター」の開発で、国際的に知られる。『電波技術』などの無線関係雑誌で活躍し、著書に『四次元世界の謎(正・続)』（大陸書房）、『神秘の四次元世界』（同）などがある。東京大学名誉教授の内田秀雄工学博士（元原子力委員会委員長）と混同しないこと。
糸川英夫（一九一二〜）
東京帝国大学工学部航空工学科卒。工学博士。中島飛行機（現富士重工）で「隼」や「鍾馗」の設計に参加。東京大学教授、東大宇宙研究所をへて、組織工学研究所所長。東大宇宙研時代は〝ロケット博士〟の異名で知られた。紫綬褒章（一九七二）および勲二等瑞宝章（一九八五）を受章。『糸川英夫の細密占星術――〝一億人分の一〟の運命算出法』（主婦と生活社）や『新解釈〝空〟の宇宙論――すべての謎を解く衝撃のカギ』（青春出版社）などの著書がある。
村井秀夫
オウム真理教科学技術省長官。ホーリーネームはマンジュシュリー・ミトラ正大師。九五年三月二〇日の「地下鉄サリン事件」で中心的な役割を果たしていたと見られているが、同年四月二三日、同教団南青山総本部前で刺され、翌未明に死去。実は工学博士号はお持ちではなかったので、残念ながら正確にはこの法則に当てはまってはいない。

平気でそう言ってしまいそうな恐さが、関先生には感じられますね。

岡田　「テレパシーは一瞬で伝わるから一〇〇〇光年の距離も無意味だ」なんて唱えたのも関さんでしたっけ。

皆神　そうそう。光速の何億倍だかで伝わるそうです。

岡田　工学博士って油断できませんねえ（大笑）。

皆神　電波による望遠鏡はもう古くて、**これからは念波で見る**のだそうです（笑）。念波天文学によれば星座は八八個ではなく、本当はもっと多いそうなんです。でも星座なんてもんは人間が星を勝手につないで作っただけのもんでしょう。本当はいくつあるかなんてことを云々してもしょうがない。いったい誰が決めるんだって。

岡田　念波天文学。「光学観測では一億光年離れた星の光を受けてもそこに一億年分のタイムラグが生じるけど、念波だったら現在のその星の姿が一瞬にして届くからタイムラグのない観測が可能だ」というやつでしたよね。関さんも「太陽の表面温度は二六度だ」と主張してるうちの一人でしたよね。他にもいろんな人がこれ言ってますけど、なにか理由があるんですか。基本的にかれらの論拠というのは、**「高い山に登れば登るほど気温が下がる。太陽に近づいた分だけ涼しくなるんだから太陽は絶対に冷たいはずだ」**という（笑）。

皆神　**大槻教授**の本にもちがう文脈なんですが、困ったことに、同じようなことが書いてあ

高い山に登れば登るほど気温が下がる
大槻義彦教授が書いた『大槻博士のふしぎ・おもしろ科学』（三笠書房、一九九四年）という本の中の「高い場所ほど寒いと感じる本当の理由」という項に、「太陽に近いほど暖かいに決まっている。シンガポールは赤道直下であるから、年中真夏である。それに比べて、シベリアの奥地は太陽から遠いので年中寒い」という記述がある。これは、明らかにまちがい。シベリアの奥地が寒いのは、太陽から遠いからではなくて、光の入射角が浅いため、単位面積当たりに降り注ぐ太陽の光量が低いからである。と学会の精力的な

ります。
志水　「太陽が冷たい」という学説には伝統があるんですよ。「同じ理論を唱えた人が過去これだけいた」っていうのを読んだことがあります。
皆神　証拠は何もないけど、伝統はあるんです。伝統ある**地球空洞説**と一緒で、暗黒太陽説も古くから言われてます。「黒点の表面は冷たくて、実は周囲を取り巻くコロナが熱いだけなんだ」とか。地球空洞説の方は、ハレー彗星の発見者のハレーが唱えてました。彼によると、地球の内部はがらんどうで、三重の入れ子構造になってるそうな。
岡田　地球空洞説には共通のお約束があるでしょう。**とりあえず南極と北極には大穴が開いてる**の（会場爆笑）。
皆神　いろんな説がありますよね。ナチスドイツの説だと、実はこの世界は空洞の内側に存在しているのだけど、光の屈折によって球の外側にいるんだと錯覚しているのだとか。

調査によって、同書には同様な物理学的な記述のまちがいが三〇ヵ所以上あることが発見されている。
大槻教授
大槻義彦氏（一九三六〜）早稲田大学理工学部教授、『パリティー』編集委員長。東京教育大学物理学科卒。理学博士（東京大学）。ミュンヘン大学客員教授、名古屋大学プラズマ研究所客員教授、高エネルギー研究所客員教授を歴任。一九八六年に「火の玉観測センター」を設立。九一年にはオカルト批判団体「JAPAN SKEPTICS」の結成に参加し、副会長を務めていたが、頭ごなしの否定の仕方に一部の会員から批判が出たのを不満として、九四年に脱会。
地球空洞説
一八二〇年代末にはアメリカのジョン・クリーブ・シムズ（一八二九年没）という人の影響で、ジョン・クインシー・アダムス大統領（一七六七〜一八四八）によって地球内部への探検隊が組織されかかったことさえあるが、大統領が二期目の選挙に落選したために中断した。この説を主張したもっともポピュラーな本である『地球空洞説』（一九六四。邦訳、ボーダーランド文庫）の著者として知られるレイモンド・バーナード（本名ウォルター・シーグマイスター）のように、UFOはそこから来るのだとする人も少なくない。しばしば主張されているところによると、南北両極には内部へ通じる穴があり、中心には小型の太陽が輝いていて、内壁にへばりつくようにして動植物や人間が住んでいるという。しかしニュートン力学では、もし地球がゴムマリのように空洞になっているとすると、その内部は重力が釣り合ってしまって無重力になっているはずなのだが。

岡田　ナチスってそれを確かめるために駆逐艦派遣して、潜望鏡での観測実験をやったんでしょう？空洞の内面にいるなら潜望鏡からはせりあがる海が見えるはずだって。でも見えないから、これは光の屈折現象だと。

皆神　こういう説を聞くと、**人間の妄想というものはつくづくすごい**と感心します。ナチスはこの理論にしたがって、**V2ミサイルを真上に打ち上げればアメリカに届くとか、本気で考えてた**ともいいますから。

志水　ほんとにそうなら最短距離ですけど。

岡田　よく架空戦記もので、ナチスドイツが負けなかったらなんて設定のがありますけど、負けてなくても実はそんなことやってただけなんですね（笑）。ところで、日本には地球空洞説の提唱者っていないんですか。僕、一人だけしか知らないんで興味あるんですよ。**あすかあきお**って人が唱えてるんです。この人が一昨年出した『UFOの大真実』という本に書いてあったんですけどね、B―29が北極点に向かっていったら地中を通って向こうの世界に出てしまった。その世界には葉巻型UFOや恐竜がいて、トルーマンが「あのUFOを撃ち落とせ！」とか、すげえこと書いてありました。いつ見てき

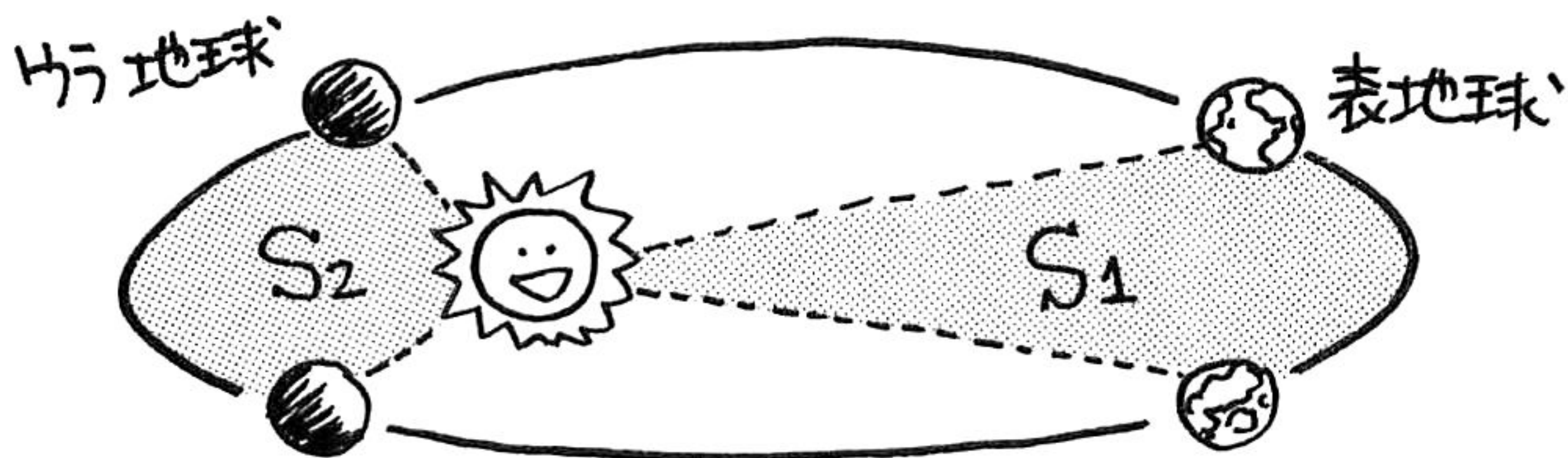
あすかあきお（一九五〇～）
別名（本名ではない）飛鳥昭雄。〝サイエンス・エンタテイナー〟を名乗り、まんがや著書で次々にトンデモない仮説を世に問うている。その一方で『超能力の手口――あなたも3時間で超能力者になれる！』（ごま書房）、『きみにもスグできる超能力マジック』（小学館）といった超能力のトリック解説の本も出している。要するに、肩書にも表れているように、〝分かって〟やっているのである。

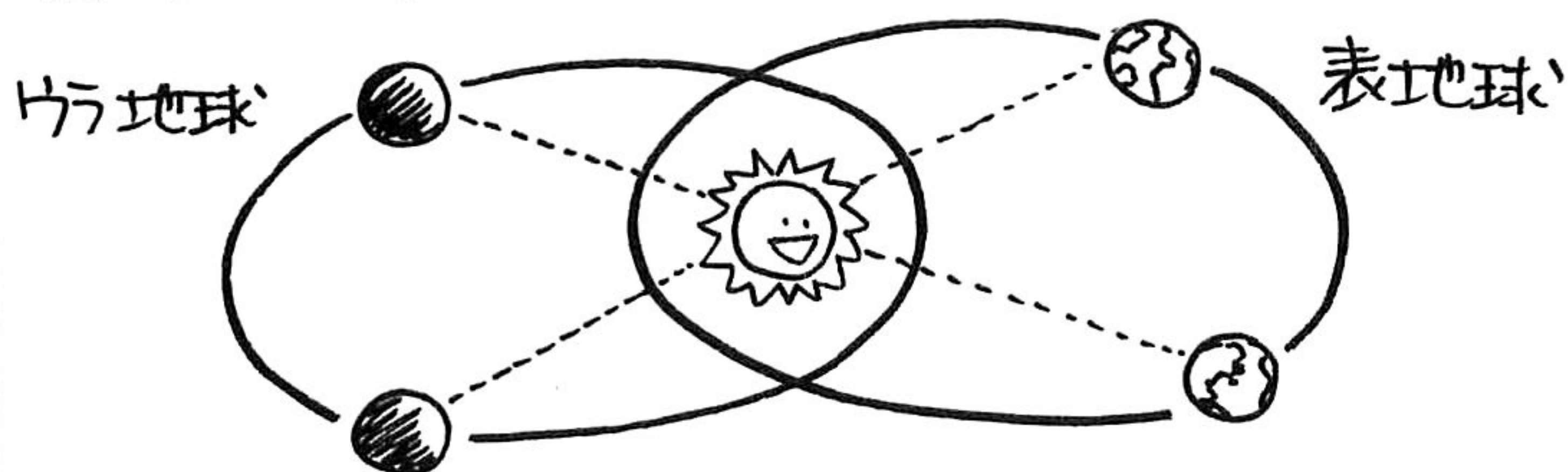
裏地球と摂動
米空軍の依頼によって、米コロラド大学でUFOの科学研究が行われ、その報告書が一九六九年に「コンドンレポート」としてまとめられている。同レポートでは、裏地球（当時、クラリオンという仮名で呼ばれていた）の実在性についても考察が加えられている。レポートによれば、クラリオンが実在するとしてその惑星軌道をシミュレーションしてみると、最初は太陽の後ろにうまく隠れていられても、他の惑星から及ぼされる重力の影響で徐々に軌道がずれ、三〇年後には太陽の後ろから顔を出してしまうとされている。

たんだよって（笑）。この話はエリア51のラザー博士が教えてくれたそうです。あのなんでも教えてくれるラザー博士。

皆神　あすかあきおさんは、「太古、月の中には熱水が入っていて、開いた穴から地球に水が噴射され、それの水がノアの洪水の元となった」と言っています。月の水が引力で地上に落下するなら、その前に月そのものが落下しちゃうだろうって言いたくなるけど（笑）。物理がまったく分かってないんじゃないですか。さらにあの人、**「裏地球」**の存在も唱えてるんですよ。昔からよく、「太陽の向こう側には地球と対をなす隠れた惑星がある」とか言われてきた、あの裏地球。「地球は楕円軌道を描いてるから、もしそんな惑星があるならケプラーの法則によって、そのうち地球から見える位置に顔を出すだろう。顔を出さないのは存在しないからだ」という反論があるんですけど、あすかあきおさんが言うには「楕円軌道は実は二つあって、それぞれ太陽を焦点にして、互いにうまく隠れるように周回してるから裏地球は見えない」のだそうです（大爆笑）。たとえそうでも、裏地球は、物理的にはすぐ顔を出しちゃうはずなんです。太陽系には木星や金星など他の惑星があるので、それらの重力の効果が**摂動**となって効いてきて、裏地球の軌道は、すぐにずれてしまいます。太陽の後ろに隠れ続けるなんてことは、物理的にありえません。

志水　手塚治虫先生のまんがにもありましたね。『ロック冒険記』の冒頭で、太陽の陰からだんだん裏地球が現れてきて大パニックになるというのがありました。アメリカでは戦前からあるアイデアなんですけど、だんだんズレて見えてくるというのが、さすがは手塚先生（笑）。

皆神　結局、超常現象の正体のチェックを行うには、学校で習うマトモな勉強だけをしててもダメなんですよ。こんな物理学の知識や手塚治虫のアニメの知識など、ひじょうに雑多な知識が必要とされるわけです。**オタクと同じく、あらゆる知識**が求められるわけです。そういう意味で、超常現象の真

ウラ地球
表地球
S_2
S_1

ケプラーの法則から単位時間あたりの地球と太陽をむすぶ扇形の面積は常に等しくなりますが（$S_1 = S_2$）実際の惑星軌道はダ円形なので、上図のように太陽に近い時と遠い時で速さが変わります。したがってウラ地球は太陽のうしろに隠れられません。

ウラ地球
表地球

これに対して飛鳥昭雄氏は上図のような二重ダ円軌道説を提唱しました。いつも太陽をはさんで対称地点にいられるので、ウラ地球はずっと隠れていられると言うのです。

しかし、実際には太陽系の他の惑星の重力の影響を受け、軌道は必ず変更されるので、ずっと隠れているなんて不可能です。

皆神

相探究というのは、現代に残された最後の「総合科学」じゃないかと思います。つまり、**超常現象はどこから襲ってくるか分からない**んですよ（会場大爆笑）。

岡田　怖いですよねえ。家に帰ったら**母親がペットボトルに水詰めて待ち構えてる**かもしれないし（笑）。

皆神　そういうことじゃなくて（笑）。タネがどこにあるか分からないんですよ。マジックなのかもしれないし、ただの巧いレトリックだけなのかもしれない。あらゆる知識を総動員しないと手におえない。これに一人で立ち向かうのは大変です。大体、超常現象のまちがいのチェックができるくらい優秀な人だったら最初からオカルトなんてものを相手にしませんから。もっと役に立つことに自分の知能を費やしますものね。

岡田　オカルト暴きをやっても科学者としては色モノ扱いですからね。

皆神　そうそう。やればやるほどバカにされてしまう。

岡田　大槻さんみたいに、一度教授クラスの地位を手に入れてからなら大丈夫なんですかね。

皆神　大槻さんは、プラズマプラズマってそれ専門で（笑）。

岡田　あの人の「プラズマ」って、あれは芸風じゃないんですか？

皆神　芸風というより、他にほとんど技と知識がないんじゃないかと。海外で「誤認」として解決済みのUFO事件を持ち出して、わざわざプラズマで説明してますから。**「なんでもプラズマ」**というのは**米国のUFO懐疑派**がすでに三〇年前に試みてまして、ずっと昔に放棄した論法なんですよ。

オタク的な総合知識
たとえば今日ではわりとポピュラーになっている(?)「肉体を持たない地球外知的生命体との霊的コンタクト」といった現象は、『トンデモ本の逆襲』（洋泉社）での論説によれば、映画『二〇〇一年宇宙の旅』の公開以前にはまるで見当たらなかったそうである。このようにトンデモ系の学説は科学だけでなく、映画やSF、果ては手塚治虫から『稲中卓球部』まで、どんなものに影響されているのか分かったものではないから、すごいといえばすごい。

岡田　否定派の最右翼ということになるのかな。大槻さんみたいに、関さんの対極に位置してる人って他にいますか。
皆神　日本には否定派とか懐疑派とかほとんどいませんから。いま東大に爆弾落とされて私と志水さんが死んだとしたら、日本の懐疑派の論客はほとんど全滅かもしれない。

妄想戦士対科学者

岡田　しかしこうして見ると、学歴とかはほとんど関係ないみたいですよね。学歴でいったらトップは関さんなんだけれども、学歴にかかわらず、向こうにイっちゃうときはイってしまうものなんだというか。
志水　ずっと向こうの世界にいても、ある日やはり「これはおかしいぞ」と気づくものなんですよ、普通は。そのときこっちに戻ってこないで、そのまま貫き通したとしても、よく話してみるとやっぱり自分で気づいてるみたいなんです。ただそれを口に出すとヤバいから言わない

米国のUFO懐疑派
航空評論家のフィリップ・J・クラス（一九一九〜）のこと。『エイヴィエイション・ウィーク・アンド・スペース・サイエンス』誌の編集者（〝(元) 編集長〟は誤り）。サイコップのUFO小委員会委員長。一九六六年、ニューハンプシャー州エグゼターで話題になっていたUFO騒ぎについて球電説（＝プラズマ説）を展開。肯定派の研究者たちから猛反発を受けたのを機に、より本格的な批判的研究を開始し、『確認されたUFO』（一九六八）を皮切りに、次々に独自の調査に基づく研究を発表している。ただし球電説については、六九年に米空軍の委嘱によるコロラド大学UFO研究プロジェクトによって否定され、事実上撤回した。それまでの否定論者が机上の考察が中心だったのに対して、徹底的な文献調査に加えて現場の実地検証を原則としているのが特徴。著書の邦訳はないが、研究の一部は、横尾広光『地球外文明の思想史』（恒星社厚生閣）やドナルド・ゴールドスミス&トビアス・オウエン『宇宙に生命を探る（下）』（共立出版）に紹介がある。

NASAの写真の番号を隠し始める
NASAの公式ルートから入手した宇宙探索時の写真の中にUFOが写っていると主張している空間物理学研究家のコンノ・ケンイチ氏（本名今野健一）が、NASAに直接申し込んで同じ番号の写真を入手して氏の誤りを見破る読者が出てきたせいか、『アポロ宇宙飛行士が撮ったUFO』（徳間書店）からは写真番号を伏せ字にし始めたこと（高倉克祐『世界はこうしてだまされた』悠飛社）。

だけで。それである日突然、**NASAの写真の番号を隠し始める**とかするんです（笑）。

皆神　トンデモかトンデモでないかというのを見分ける簡単な基準の一つは、その人が少なくても一つ、どれか疑っている現象があるかどうかということです。超常現象がすべて本物であるわけはありませんから。その人に「事実を振り返る冷静さ」が少しでも備わっているかどうかが判別の分かれ目だと思います。

志水　もっとも、確信犯的な人の中には、意識してそれをやっているとしか思えない人もいるし、それを信じ込んでいる人でも結果的にそうなる場合がある。「アダムスキーはウソだけど、**ウチの先生はホント**」みたいな（笑）。

岡田　逆に、懐疑派である皆神さんにとっての「これは信じてる」というものはありますか？

皆神　個人的にはちがうと思っていますが、欧米の懐疑派が完全に否定し切れてはいないものが、三つほどまだありますね。それを説明する前に、ちょっとオカルトのポジショニングについてお話をさせてください。オカルトに対するスタンスを考える際には、肯定か否定かという軸だけでなくて、もう一つ、客観的なデータにどれだけ重きを置いているかという「証拠能力」という軸を設けるべきだと思うんです。信じてるとか、信じてないといった信条レベルの争いではなくて、自分の主張を支える客観的なデータをどれだけ持っているかということです。**「信条」と「証拠能力」という二つの軸**で分けると、関英男先生は「信じているけど証拠はない」というポジションで、片や大槻教授は「信じてないけど、具体的証拠もほとんどない」というポジションでしょう。懐疑派は、「信じていないし、まちがっていると示せる具体的データや証拠がある」というポジションだということができます。

ここで問題となるのは、最後の四分類の「肯定派でかつ証拠能力がある」人々というカテゴリーで

しょう。日本にはあまりいないんですけど、真っ当な超心理学者などはここに位置します。かれらは厳密な実験によってサイキックの存在を実証しようとしている人々です。先ほど否定し切れていないといった三つの現象のうちの二つは、この超心理学の研究分野にあります。ＰＫ（サイコキネシスの略。念力）の実験と**ガンツフェルト実験**と呼ばれているもので、この二つについては、本当にごくわずかなんですが、統計的には無視できないような結果を導き出しています。超常現象懐疑派の総本山ともいえる、**サイコップ**という組織が米国にあるのですが、そこの超心理学委員会委員長のレイ・ハイマンなども、超心理学者の出してきた研究結果について強い否定はしていません。実在する現象なのかどうか、今後の追試データを見てからコメントすると慎重に構えてます。相手のデータを見るまえから「あるわけないから、あるわけない」と結果を決めつけてしまう日本の学者にありがちな否定的態度は、海の向こうじゃ、もう時代遅れです。

志水　そのＰＫって、ミクロＰＫですよね。

皆神　そう、ミクロの方です。ＰＫにはマクロとミクロがあるんです。スプーン曲げなどのように目に見えるレベルで働くのがマクロＰＫ

ガンツフェルト実験
たとえば半分に割ったピンポン球で両目を覆い、耳にはヘッドフォンでホワイト・ノイズ（放送終了後のＴＶから流れるようなザーッという音）を流すと、外界の通常の光や音を感じることができなくなる。これをガンツフェルト状態といい、そういう条件で行うＥＳＰ（感覚型の超能力）の実験のこと。通常よりも感覚が研ぎ澄まされて、よい結果が得られるという。英国の一流科学雑誌『ニュー・サイエンティスト』九三年五月一五日号で、超能力の最後の決め手ではないかといわれるなど、現在もっとも注目されている超心理学実験の一つ。

サイコップ
ＣＳＩＣＯＰ＝超常的主張の科学的検討委員会。別名パラ委員会。占星術反対の声明文への科学者の署名運動をきっかけに、一九七六年に結成された、米国のオカルト批判団体。会長はニューヨーク州立大学バッファロー校のポール・カーツ教授。特別会員（フェロウ）や科学顧問に著名な科学者を多く擁し、世界各国のこの種の団体の総本山的存在となっている。隔月刊の会誌『スケプティカル・インクワイアラー』と会報『スケプティカル・ブリーフ』を発行。

で、電子レベルで働く念力がミクロPK。
岡田　無視できない有意なデータというのは、どんなものがあるんですか。
皆神　たとえば、ダイオードにホワイトノイズを発生させ、その際ノイズがプラスとマイナスに傾く確率を、五分五分に調整しておくのです。で、**「プラスよ出ろ！」とPKをかけてやる**と、二五〇〇分の一くらいの小さな確率で結果がプラスに傾くというのです。数千回程度の実験だったら「そんなの誤差の範囲じゃないか」で終わりなんですけど、何億回も繰り返すと統計上のデータとしても意味が生じてくるわけです。スプーン曲げとくらべたら絵として面白くないし地味だから、テレビとかでもほとんど注目されてないですけど、肯定派の中にはそういうことを地道にやってる人たちがいるわけです。
岡田　コンピュータのメモリに干渉するというのもミクロPKですか。
皆神　そうですね、ミクロです。
岡田　すると、僕が重要な原稿を書いてると必ずマックがフリーズしてしまうというのも……。
皆神　それはやはり、仕事したくないという潜在意識がミクロPKを引き起こしてる（爆笑）。
岡田　もう一つのガンツフェルト実験というのはどんなものなんでしょう。
皆神　現在ではオート・ガンツフェルトと呼ばれてます。ビデオを使うんですよ。三六〇本ほどのビデオ画像が自動的にランダムに映し出され、二人の被験者間でその情報をテレパシーで送受信するんです。受信者側はサイキックが発動しやすいように五感を遮断した状態で待機し、送信者から送られて来るビデオ映像の中身を当てるという実験です。テープの内容はアニメとかチータが走ってるところとか怪獣映画とか、印象的なものが多いようですね。
岡田　それも有意な数字をはじき出してるんですか？

皆神　ミクロＰＫもガンツフェルトもデータで見る限り、完全に否定はできないという状態です。ただし、絶対まちがってほしくないのは、だからといってこれらの現象が実在していると証明されたわけではけっしてない、ということです。

岡田　その二つ以外のオカルトは、ほとんどボロ負けなんでしょうか。

皆神　客観的な証拠が提示できるようなものについては、ほとんどボロ負け状態ですね。この手のものは、今では「おまえの統計の取り方は数学的に適切ではない」といった、学術レベルでの議論になってます。

TODAI OTAKU KOZA

II

闇のオタク編

T O D A I
O T A K U
K O Z A

第八講

現代アートの超理論

GUEST

村上 隆

村上隆氏は、現代アートの人だ。しかも、けっこう偉い人らしい。

が、アートが何なのかよく分からない僕は、現代アートと言われると、もっとよく分からないもの、という印象しかない。現代アートと言われて思い浮かぶイメージも、ソーホーのロフトで、ペインティングで、スノッブで、ドラッグで、セックスで、ラリパッパ、というオヤジ臭い凡庸な感想である。

そんな僕だったので、村上さんに会って、彼が評価する作品を見せてもらった時、その中に特撮映画とかアニメに通じるテイストがいっぱい入っているのを発見して、びっくりした。しかも、氏に講釈してもらった現代アートの見方は、何となくオタクがアニメやまんがをみる見方とよく似ているのだ。注目している方向は違うが、現代アートはどこかオタクの世界に通じるものがある。

僕は興味を持って、村上さんにあれこれ質問したり、自分なりに考えて「現代アートは何ぞや」という問の答えを組み立ててみたりもした。

でも、やっぱりよく分からない。

そうこうしているうちに、村上氏は本当にニューヨークのソーホーに行ってしまった。やっぱアートって言うのはロフトで、ペインティングで、スノッブで、ドラッグで（以下略）なのだろうか？

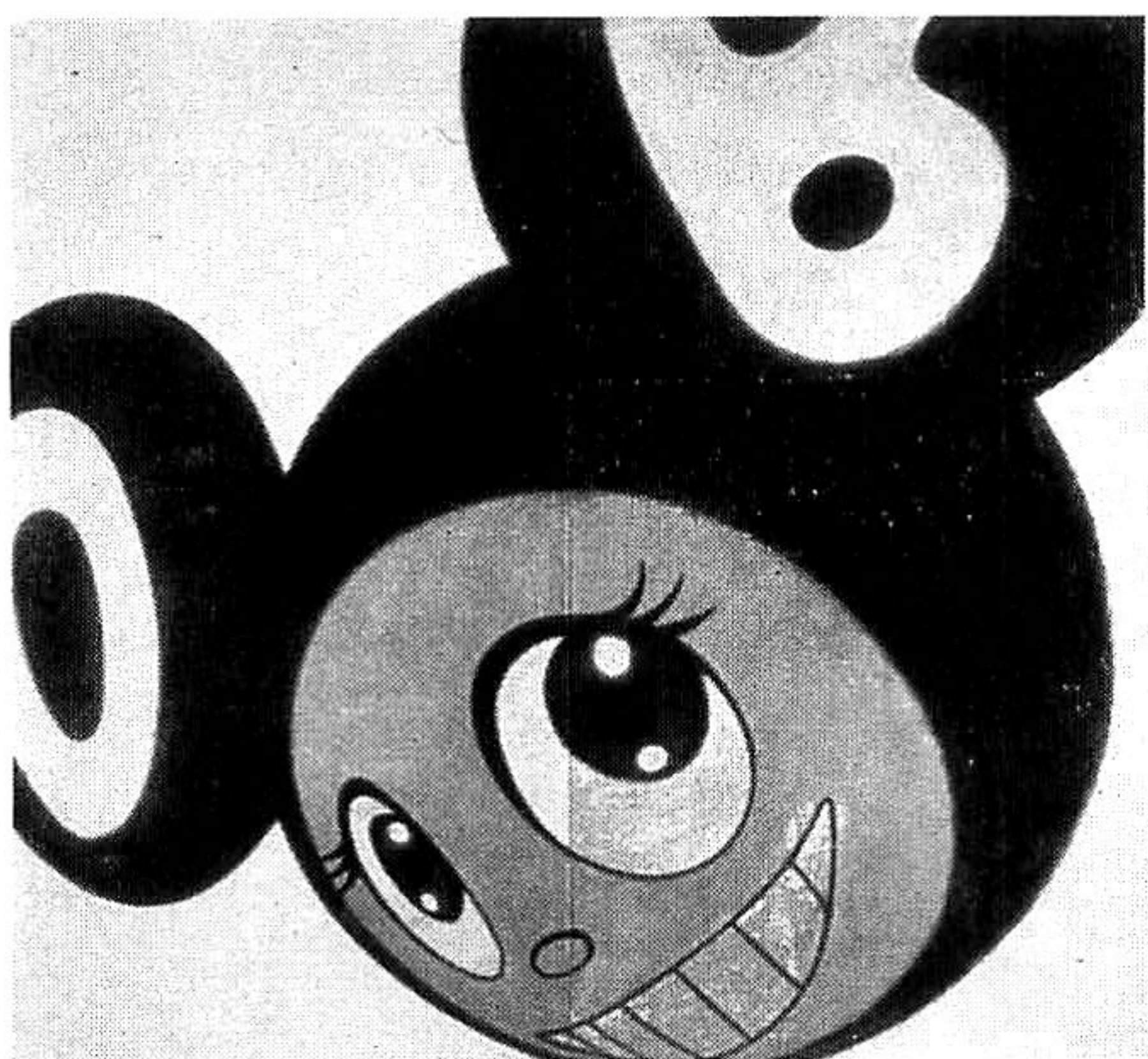
こうなったら仕方がない。村上さん本人を学生の前へ連れてきて、学生たちとぶつけてみるしかない。僕の大好きな、出たとこ勝負の手法をとってみることにした。

こうしてお呼びした村上さんとの講義は、本ゼミ最大の、わけの分からん大爆笑に包まれた。

終わった後、誰一人現代アートが分かるようになったとは言わなかったけれど、口をそろえて、面白かった、と言っていた。まぁ、面白かったんだから、これでいいのかもしれない。

＊

村上隆展覧会ＩＮ東大

岡田　ええ、今回から裏オタク、闇オタクに関する講義へと突入します。その初回が現代アート。闇そのものではないんですが、このジャンルではところどころにオタク的な現象が見うけられるんですね。僕がそれに気づくきっかけとなったのは、何年か前に海洋堂が製作した『ふしぎの海のナディア』のガレージキット・フィギュアです。このフィギュアが『美術手帖』という雑誌にアート作品として紹介されていたんですよ。で、なにがなんだか分からなくて戸惑っていたときに村上さんと知り合い、現代アートの奥義や秘密をレクチュアしていただくにつれ、これはこれで闇の世界であるなあと考え始めたわけです。講義に出てる人は村上さんがどういう方なのか分からないと思いますんで、まずは作品の紹介からやっていきましょうか。まず、これはペインティングの作品ですね。

「そして、そしてそしてそしてそして」 1994年　キャンバスにアクリル　280×300cm　撮影／上野則宏

村上　はい、「ＤＯＢ君」といって、僕が製作したアー

トキャラクターですね。いま世界のアートシーンにＤＯＢ君を駆け巡らせるべく精力的に動いていて、ここで紹介している三メートル×三メートルサイズのペインティングも、この前ブリスベンのクイーンズランド美術館に購入していただけることになりました。三年がかりで「これは美術だ」というお墨付きをもらったわけです。

「サインボードTAMIYA」1991年　木、ステッカー、焼き印　48,8×71,8cm　撮影／黒川未来夫

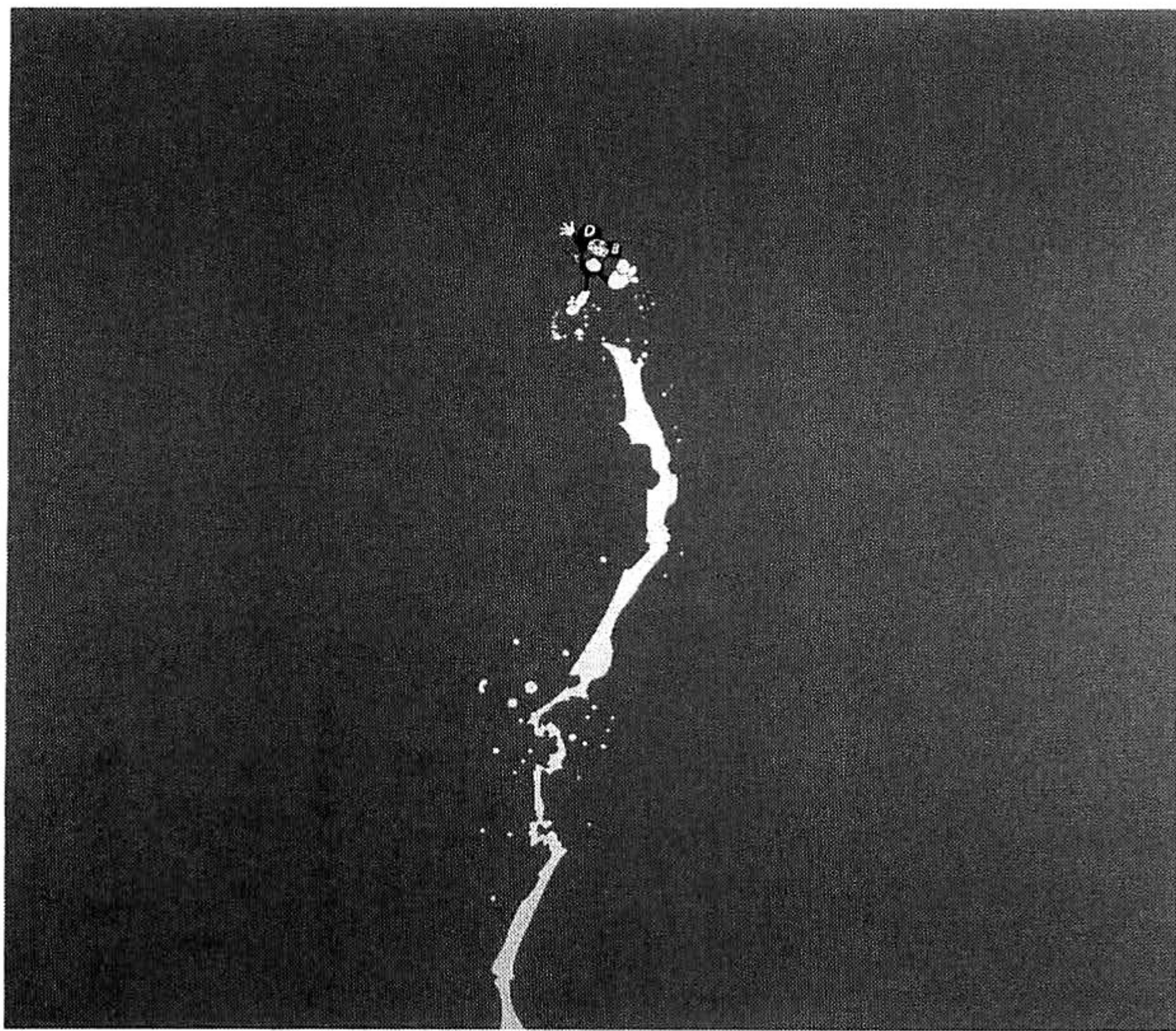
次はデビュー作品です。見ての通りタミヤマークですね（笑）。タミヤ模型から出ていたアメリカ兵のシルエットを焼き印でジュウジュウと。

岡田　あ、戦車とかのジオラマで使われてる、タミヤの1／35フィギュアですね。あれのアメリカ兵をシルエットにして……。

村上　タミヤという模型メーカーのＣＩがアメリカ国旗を模しているところに面白味があるかなあと、若い頃はそう思ったんですよ。それをもう少し自分へ引き寄せるために焼いてみました。

岡田　こんなことやって、タミヤは怒らないんですか？

村上　一応社長の弟さんから許可をもらったんですよ。しかし「タミヤ」から「タカシ」に勝手に名前を変えてしまったりして、それはさすがに怒られましたけど（笑）。ともかく事無きを得て、おかげさまでア

ート界にデビューできました。この作品は作るのが楽なうえにバカスカ売れたんで、お金持ちにもなれましたし。
岡田　これでデビュー。
村上　はい。**簡単でしょ**（笑）。

「ズザザザザザ」1994年　キャンバスにアクリル　150×170cm　撮影／上野則宏

次のもDOB君ですね。オタク文化論に出てる受講生の方は知ってるかもしれませんけど、アニメーターの……。
岡田　あっ、金田伊功だ。これ金田エフェクトですね。村上さんはそれを作品に取り入れてみたと。
村上　はいはい。でもすいませんね、なんか下手で。
岡田　この頃から壊れてきたんですね（笑）。
村上　わりと興味があったんですよ。東京芸術大学で博士号取ったときの論文が『意味の無意味の意味』というタイトルで、その中の「金田伊功とホルスト・ヤンセンと葛飾北斎のドローイングにおけるストロークの問題。それと2ディメンションにおける空間観の問題」というパートで金田エフェクトを扱っているんです。担

当教授は困惑してましたが（笑）。
　では次、ちょっと見てくれますか。この作品です（会場大爆笑）。なんかすごいウケる学生さんたちですね。見てのとおり『タイム・ボカン』です。これはちょっとポリティカルな意味がある作品なんですよ。世界的にみて、アートにおける最大重要テーマというのは「死」なんです。「アートは死に対して哲学的な答えを出さなければいけない」という考えがあって、ゆえに宗教を引用したり政治的なものを使ったりしてるという具合で。で、日本は世界で唯一原爆を体験した被爆国ですよね。しかし『タイム・ボカン』というアニメでは毎週毎週原爆のキノコ雲のイメージが出るにもかかわらず誰も死なないという（笑）。

「タイム・ボカン」1993年　壁に水性ペイント、花火、木
350×800cm　写真協力／セゾン現代美術館（軽井沢）

岡田　あの、ドクロの形した原子雲ですね。あれだけの爆発なのに悪玉一味は服が破けただけで、自転車で帰っていく（笑）。
村上　それを日本人の「死」に対するあいまいさの記号として使ったんですよ。ほんとは作品の右下にちっちゃく「©タツノコプロ」とあるんです（笑）。
　次のこれは直径五メートルほどのバルーンです。作るきっかけになったのは、有楽町マリオンで毎年春に行われる「ドラえもん祭り」でしたね。**マリオンの**

上空をドラえもんが飛んでいくんですけど、これはアートよりも素晴らしいなあと思って。それを自分のアートにしたくてバルーンを製作しました。日本ではそこそこの評判だったんですけどアメリカではジューイッシュのアートコレクターたちが「自分のアートパーティーでこういうのを飛ばして、ここが会場だよと宣伝したい」というような動機で買ってくれましたね。かなり売れて、いま、アメリカのアートマーケットではヒット商品になっています。

岡田　ヒット「商品」ですか。

村上　あ、ヒットアート「作品」となっています（笑）。ちなみにこれはジューイッシュの教会で飛ばしてですね、他の人たちはジューイッシュへの迫害が云々というポリティカルな問題意識のある作品を出していたんですが、僕だけＤＯＢ君を出して**「ワーイ」**と能天気にやっていたんです。これが『ビレッジボイス』で好評を博しまして、「タカシ・ムラカミのバルーンを見に行くべし」とか書かれていました。

「ミスターDOB（カオスのDOB）」1996年
塩化ビニール、ヘリウムガス　直径500㎝
写真協力／白石コンテンポラリーアート

岡田　あ、次のこれ、村上さんの作品で最初に見たやつです。ヒロポンちゃん。

村上　岡田さんの『オタク学入門』で厳しく書かれてましたっけ（笑）。これを３Ｄ化したくて悶々としていたときだったんですよ、岡田さんとお会いしたのは。

岡田　女の子が自分のオッパイで縄跳びしてるという。すごい巨乳でね。これを３Ｄ？

村上　ええ。これもアートだなと思って作ってます。

岡田　あの、こういうものには「なぜ」ってのはないんですか？

村上　僕自身よく分からないんですけど、**超絶的に不可解なものというのはなかなか作れないんですよね**（笑）。たとえば、ボンデージあたりだったら人間の趣味として理解可能なんですけど、「ヒロポンちゃん」の母乳はなぜペニスからの射精みたいになってるのとか、なんで縄跳びしてるのかとか、作者の僕にも分からないんですよ。落書きしてるうちにこうなっちゃって、「あれ？これって不可解だな。自分にも分からないからみんなも分からないだろう」と、そう思ってTシャツやポストカードにしてるんです（笑）。僕がニューヨークで個展を開くチャンスをつかめたのは、この娘がきっかけだったんですよ。いや、ニューヨークだけじゃないな。パリでもロンドンでも、この娘が画商さんの目にとまったのがきっかけで。で、そのとき思ったんですが、なにがなんだか分からないもの、不可解なものというのは興味をひくんです。人間にとって必要なものなんですよ。僕はそう信じてます。ヒロポンちゃんに興味を持った画商さんたちも同じような気持ちらしいですね。来年の一月にパリ、二月にロンドンでこのヒロポンち

「ヒロポン」1996-97年　合成樹脂に彩色　３部限定
180×160×120cm　原形制作／海洋堂、白井武士、ボーメ　1/1原形制作／三枝徹　撮影／村上隆

ゃんの展覧会が行われるんです。結構国際的なショーなんですが、この娘だけは招待されてるんですよね。

次も女の子もので、**海洋堂**さんといっしょに製作した「ココちゃん」というキャラクターですね。1／5スケールはボーメさんが原形師で、1／1スケールは最初川瀬美術さんに作っていただいたんですけどイマイチ出来が甘いんで、三枝徹（シャドームーン）さんに完璧ヴァージョンをお願いしました。

岡田　ガレキオタクにはたまらない名前が出てきましたけど、これもアートなんですか？

村上　ええ。と、ここまでは僕の作品です。この次に出てくるのが僕の敬愛してやまない榎忠さんというアーティストの作品群でして、「半刈りでハンガリーに行く」という作品ですね（会場爆笑）。ああ、ウケてるウケてる。嬉しいなあ（笑）。この作品はすごいことに、実は体毛という体毛を全部半刈りにしてあるんですよ。胸毛から脇毛から陰毛、お尻の毛と、もう全部半刈り。それでハンガリーに行ったら税関でストップかけられたという（笑）。

海洋堂
ウェーブ、ボークスなどと並ぶガレージキットの代表メーカー。『エヴァ』関連のアイテムでは、いち早く包帯ヴァージョンの綾波（1／8スケール。ベッド型ベースと点滴までついている優れモノ）を発表して話題をさらった。

「プロジェクト・ココ」一九九六年　合成樹脂に彩色　三部限定　一八六×六八×六五センチ　原形制作／海洋堂、ボーメ　1／1原形制作／三枝徹　撮影／上野則宏

いいでしょう、すごく。でも残念なことに榎さん、日本のアートシーンでは無視されてるんですよ。僕はこの人を心の師として仰いでますし、自分がデビューするよりずっと前から注目していたんですけど。で、次のこれは大砲ですね。でっかい大砲が山口組の組長宅へ向けられてるんです(笑)。なにも言わなきゃ山口組だなんて分からないのに、わざわざ明らかにしたばかりに警察から強制退去さ

榎忠「半刈りでハンガリーに行く」1977-78年

榎忠「大砲」一九七二年

榎忠「ロブスターP・81」一九八一年

せられちゃって（笑）。

この作品も日本では無視されちゃったやつです。「スペースロブスター」というもので、重量二五トン、一八メートル×九メートル×一〇メートルの超大作なんですが、榎さんはこれをたった一人で作り上げたんですよ。丸三年がかりで。完成は八一年。神戸のポートピアでイベント用に予算四〇〇万もらったんですが、結局総制作費は一〇〇〇万くらいかかったって言ってたかな、自腹切ってなんか大変な思いをしたそうです。作品そのものの評価にも制作過程にも、国内アートの現場が持つリアルさが出ていますよね。

アートの文脈

岡田　いやもう、「アートとはなにか」なんて個々の定義をするよりも現物見せてもらった方が理解早いだろうと思っていろいろ見せていただいたんですけど。俺いつも村上さんになんか聞こうと思って質問用意してても、現物見せていただいちゃうと、聞く気が失せちゃうんですよ。**「これもアリかもしれん」**と思って。ところであの榎さんという方、日本ではまったく評価されていないそうですけど、これがアメリカとかヨーロッパでなら受け入れられるということはあるんですか？

村上　絶対受け入れられますね。特にアメリカだったら爆発的な評価を受けるだろうと思うんですよ。**日本の人たちは新しいもの、特異なものに対して、最初に評価を与えるのを極端に恐怖する**んですよね。榎さんの「スペースロブスター」でも、発表から一五年経った現在なら僕みたく若い人間からの評価もあるんですが、当時は誰もあの作品について語らなかったんです。海外へ打って出れば世界を席巻できたはずなのにってものがいっぱいあるんですよ。でもそれを背景化・テーマ化できないから、海外アーティストに真似されるのを指くわえて見てるだけなんです。だから

今、向こうではキャラクターブームでジャパニメーション風アートがどんどん出てきてるんですね。そこで僕とか他の評論家とかが「オリジナルは日本だ」と発言しなければ、もともとわれわれの間から出てきたものがかれらの歴史として奪い取られてしまうんです。

岡田　海外アーティストが、こっちでアートとして認められていないものをパクるというのはよくある話なんですか？

村上　あります。特にここ五〜六年は多いですね。この原因は、日本の文化が快楽原則でやってきてるところにあると思うんですよ。日本の文化は、相対化する必要なく快楽原則だけで突っ走ってきたでしょう。これだけ高度に成長した文化体系の中でなら普通、自分をアイデンティフィケーションしなければさらに前に進むことなんてできないんですが、日本はそれをせず**快楽原則だけで突っ走って**いるんです。だからかれら海外の人たちからみて**「未来」に見えるものが出てきやすい**んですね。で、日本から出てきたその「未来のもの」を見せられて「あ、これは真似したい」という心理がはたらく。ジャパニメーションブームの理由の一つは、「自分たちの中に未来を取り入れたい」っていう気持ちがあるんじゃないでしょうかね。単に面白いとかじゃなくて、結構本気な気持ちが。

岡田　本気だってのは分かりますね。先ほどの「ヒロポンちゃん」ですけど、俺はこれ、最初見たとき悪い冗談だと思ったんですよ。ところが吉祥寺の「SHOP33」っていう、格好いい系のお兄ちゃんお姉ちゃんが集まってるようなショップで「ヒロポンちゃん」のTシャツが売ってまして、髪の毛尖らせた兄ちゃんが一生懸命、どう見ても冗談アイテムに向けるものとは思えないような顔つきで、**「これのLありますか」**なんて言ってたり（笑）。これには驚きまして、なにがなんだか全然理解できませんでしたけど、でもインパクトだけはありました。一度見たら忘れられないんですよ。

村上　その兄ちゃんはアートやってたんでしょうね。岡田さんの『オタク学入門』に、アニメがヒッ

トする要素について「文脈をとらえることが大切だ」って書かれてましたでしょう。それと同じように「ヒロポンちゃん」もアートの世界における「アートらしさ」、「これはアートである」という文脈をすべて踏まえているんです。たとえば乳首はペニスに見えるなんてフェミニズム系のものや、髪の毛の色は「アーティフィシャルな日本の未来」というメッセージであるだとか。オッパイで縄跳びしてるのは超理論で、上はブラジャー着けてるのに下がスッポンポンなのは人間のアンビバレントな部分という風に、絵解きにしてあるんですね。そんなのは誰も理論化できないし文脈化できないであろうというようなものを加えているんです。今言った説明、全部言いながら考えたやつですけど（笑）。

岡田　僕らが何かやるときって一人で企画するのではなく、スタッフとか一部のファンとかと話してそこから徐々に詰めていきますよね。さっきのヒロポンちゃんでもそういうのってあるんですか？

村上　岡田先生に以前ご指摘を受けてから、海洋堂のスタッフの方に相談に乗っていただいて、作品キャラクターも徐々に今っぽく変化していますね。

岡田　ああ、じゃあそういう作り方ってアーティストの方でもやるんですね。いや、俺のイメージしてたアーティストって、一人でキャンバスに向かって「かあっ！」とテンション上げてるって感じだったんですよ。ところがそのアーティストのイメージと、今日東大にきて「アメリカのマーケットでよく売れた商品です」なんて言ってる人とのギャップがすごくて。

村上　僕は世捨て人みたいに一人で唸ってるアーティストって、今後可能性がないと思ってますから。**たった一人の人間が世の中をほんとに驚愕させるようなものを作るなんてできないし、**ましてや、どんな人間だって過去にあったものとかいろいろなところから影響を受けているわけだし、完全純粋なオリジナルなんてありませんからね。すごいスピードでどんどん新しいものを作っていれば、どうしても変えられない、変わることのないコンセプトみたいなものが出てきますし、

それさえしっかり持っていれば、まあどうにでもなると思います。ミーティングとか人の意見とかというのは、ファインアートを作る上でネガティブなポイントにはなりません。

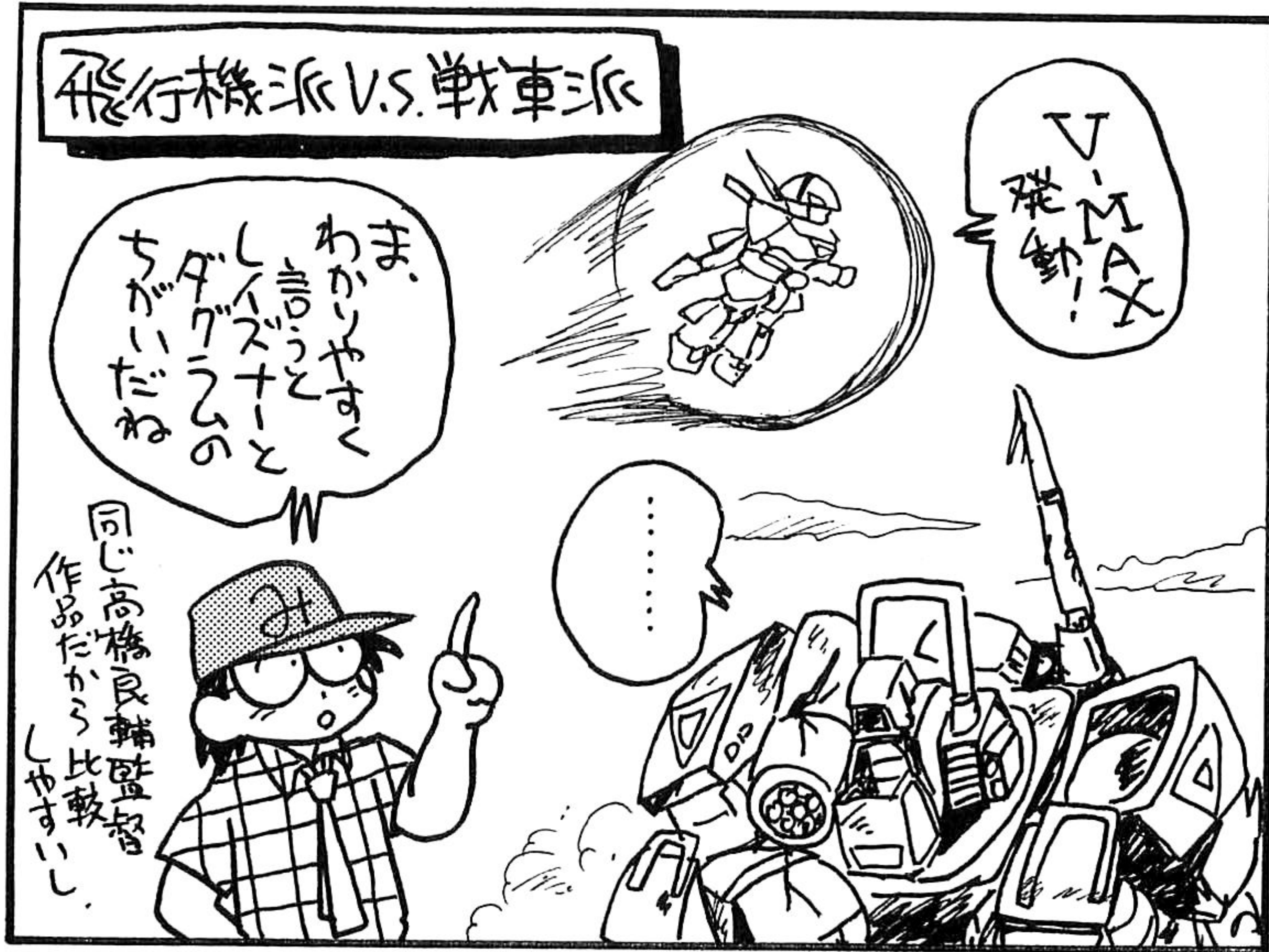
女の子は戦車か飛行機か

岡田　さっき出てた最新作の「ココちゃん」ですけど、なんとなくメカっぽいですよね。あの女の子ってメカなんですか？

村上　女の子が飛行機に変わろうかなっと思っているんですが……よく分からないんですよね。

岡田　あれは最終的には、変形する女の子を立体でやろうという。いや、格好いいと思いますよ、俺は。一六段階とか二四段階で変形過程を並べて、そこから飛行機になって飛んでいくわけでしょう。

村上　飛行機にしたいと思った発端は、岡田さんとのお話なんですよ。以前岡田さんが「ガンダムは飛行機なのか戦車なのかという論争があった」って教えてくれたでしょう。で、僕はそのとき「ガンダムは飛行機だよなあ」と感じて、そこがアイデアの元になったんです。

岡田　これは学生の皆にも説明しといた方がいいかな。昔ガンプラブームがあったとき模型雑誌が盛り上がりを見せまして、その中で『ホビージャパン』と『モデルグラフィックス』の二誌は、モビルスーツ（以下ＭＳ）の解釈についてちがうスタンスを見せていたんです。『ホビージャパン』の方は「ガンダムは戦車である」というスタンスで、たとえばドムのキットを改造するときなんかだと、足の後ろ側にガソリンのジェリ缶を付けるんですね。これだと戦車みたいなイメージになります。
　で、『モデルグラフィックス』派の人たちのＭＳ改造はというと、ガンダムの肩から通信用ＶＨＦアンテナが出ていたり、飛行機っぽいディテールを加えるという。で、これは飛行機だと。そんな風に、ＭＳだけでなく他のロボットへも話が広がっていき、「ロボットは戦車か飛行機なのか」という

論争があったんです。これはロボットの装甲などにも関わってくる問題です。ロボットってのはもともと人型のものですよね。基本的な人間のフォルムからロボットへとデザインしていくときに、「ロボットは戦車である」というコンセプトがあれば、足が太くて重量感があり、全体的にずんぐりむっくりした低重心のフォルムになります。逆に「ロボットは飛行機である」ってコンセプトだと、頭が小さくてウェストが細いというスマートな、重量感よりもスピード感の方が強いフォルムになりますよね。肩の装甲が飛行機の主翼をイメージさせたり。

　その論争の中からロボノイドといって、いわゆるMS少女が出てきたんですよ。今でもよく見られる、女の子に水着みたいな装甲=プロテクターを着せたものですね。これはかなり流行(はや)りました。明貴美加とか、派閥によっていろいろ個性があるんですが、**戦車派のデザインはグラマーで肩幅があって、対する飛行機派は背中にでっかいウィング背負っててボ**

ディは軽装甲という具合。 ここまでくると両者とも、もうロボットはどうでもいいんですよ。ロボットならまだ「陸戦兵器か飛行兵器か」なんてレベルですけど、この段階に達すると「女の子は戦車か飛行機か」って論争なんです（笑）。女の子は戦車でも飛行機でもねえよっての（大笑）。そんな笑い話してたら村上さんが「それもアリだよね」って。

村上　いやあ、僕は飛行機だと思いますね（笑）。いやほんとに。**女の子は飛行機であると仮定して進めていくと、なみいるフェミニズム論理を喝破できるんですよ。**

岡田　でも女の子が戦車だったらドリル付けられて格好いいですよ（爆笑）。ドリル付ければフェミの人は喜ぶんじゃないですか。メタファーとして。

村上　それもアリかな（笑）。対アメリカ・ヨーロッパのアートシーンの文脈を考えていくと、女性は飛行機であるとした方が僕のなかではしっくりくるんです。だから飛行機にしたんですね。

岡田　ここでいう飛行機ってのは、乗り物というよりも明らかに武器ですよね。そういうのってあるんですか？　女性が武器に変形するというものの新しさみたいなのは。

村上　僕もちょっと把握してませんけど、**こうものんべんだらりとした日本国家の中で、とがった武器みたいなのを持つのは女性かなと……**いや、そういうわけでもないなぁ。

岡田　テーゼとして「男は戦車になれ」というのがあるわけではないですよね（笑）。

村上　いや、やっぱよく分からないですね、すいません。ただ、僕が三年前ニューヨークに行ったときは、フェミニズムと肉体っていうのがアートシーンでのブームだったんですよ。勃起したオチンチンに五寸釘をブスッと刺して、抜くと血が吹き出すというビデオが権威ある大美術館のプロジェクターで上映されてたり、そういう「自分の肉体を裸にしたり変形させたりするレベルの論争をやってるのか、こいつらは」と考えさせられて、それならば全部変形させちゃえと思ったんです。その方が、

この人たちが考えている「肉体という可能性」というテーマについて、なにかを論駁するきっかけとなるだろうと。

アートのかたち、ホビーのかたち

岡田　さあ、それではいよいよ、私たちが待っていたモノが到着したようですので。どうぞ（会場から「おお〜」というどよめき）。これが現在の日本アートの最先端です！　**1／1スケール綾波レイ！**（会場、「豪華ゲスト」の登場に拍手喝采）

村上　この綾波レイと僕のココちゃんの3D化は、ココちゃんの方が先にスタートしたのにまだまだ改造を加えてる状況なんです。レイの方が一応の完成を今は見せている。というのはね、綾波レイのこのフィギュアはやはりホビーだと思うんですよ。ココちゃん今回持ってきませんでしたが、そのホビーの横に僕のアートを並べたときのパラドクスを提示したかったんです。パラドクスが面白いんじゃないかと思って。

岡田　その差、俺分かんないですよ。並んでても分からないんじゃないかな。あとやっぱり、もともと絵であったものを1／1で立体化するのは相当無理がありますよね。綾波の場合だと**ウェスト四四センチ**になっちゃうのに顔は人間よりちょっと大きいってボディバランスになっちゃいますから。ココちゃんの場合はどうやって解消しましたか？

村上　最初にこの綾波くらいのサイズでやって失敗したなあと思ったんで、今は身長を一七二センチに上げてます。顔の大きさがかなり不自然だったんですよ。それを解消すべく大きくしていて、改造ヴァージョンの方のココちゃんはもっと背が高くなる予定です。海洋堂のスタッフの方たちとお仕事させていただいてるんですが、こういう世界観をアートのフィールドに持っていくぞと思いまして。

このまま持っていってもアートになるか、それともなにかテイストを変えなければアートにならないのか。そのせめぎ合いでグルグル回ってます。

岡田　じゃあ村上さんの文脈としては、この綾波はホビーなんですね。

村上　まだこの状態では、うーん……ホビーですね。これをアートだと思って製作しているのか否かが大事な問題なように思いますけど。

岡田　アートだと思って作ってると、ディテールがちがってくるもんなんでしょうか。

村上　いや、そういう問題ではまったくないんですよ。詰め将棋ですね、これは。最後の一手を思いつくために考えるという。だから、その一手が思いつかないからこそチャレンジするという部分もあるんです。同じスタッフで同じような現物を作って両者を並べたときに、皆さんから「同じやんけ。レイの方が可愛いやんけ」というリアクションがきますよね、多分。でもアートシーンでの評価はちがってくる。それがさっき言った「文脈の差」なんですよ。つまり、この綾波はアニメやガレージキットなど、ホビーの文脈にはバシッと当てはまってるんです。ところが別の文脈の中に放り込もうとすると、相当のヒネリ技を付加しなければアートにならない。この綾波は**ホビーの文脈は完全に踏まえているけど、アートの文脈は踏まえていない**んです。そこを収まりよくするために変えていって、アートの文脈上にこれがあっても違和感がないようにしていけば、だんだんアートになっていくんですね。頭脳戦のようなものですよ。ただその頭脳戦において、僕にはこの綾波をアートにする発想がないだけなんです。

岡田　アートというのは、その物自体のバックにあるテクスト、本題みたいなものなんですか？

村上　そう、テクストです。表面的なものではないですね。

岡田　その奥にどれくらいのものが読めて、作者が持ち出そうとしたテーマや社会性といったものを

引き出せるか、と、そういう問題なのかな。
村上　言葉になったり言葉を超えたりと……難しい問題なんですよ、その辺は。で、面白いのは、海洋堂さんはご自分たちの作品を「アートプラ」って呼んでますよね。あそこが考えているアートと僕が考えているアートというのは、多少ズレがあるにせよ、強烈なチャレンジングスピリットが感じられて、シンパシーを覚えます。
岡田　海洋堂さんがおっしゃるアートというのは、いわゆるクラフトマンの頂点としてのアートでしょうね。村上さんのとはちょっとちがう。
村上　そうそう、テクストのちがいですね。ゲームの対戦でも、強者同士の勝負になると最終的には詰め将棋みたいになって、予測不能の一手が重要になってくるじゃないですか。その一手を打っていけるか否か。というのが僕らの勝負どころでしょうか。

綾波一体三八万円は高いか安いか

岡田　商売っぽい話ですけどこの1／1綾波レイ、海洋堂さんが九六年一二月に売りに出すんです。三八万円なんですけど、この値段でもかなり売れると思うんですよ。で、ちょっと生臭い質問ですけど、これがアートだとしたら値段はいくらぐらいまで上がるものなんですか？
村上　参考になるかどうか分かりませんが、僕のココちゃんは現在二五〇万円の値がついていますね。高いと思われるかもしれませんけど、もともとアート、特にアメリカ・ヨーロッパを基準としたアートというのは、貴族階級が自分たちのステータスを立証するためのアイテムなんですよ。ですからオートクチュールの服がそうであるように、ある程度値段も高くなければいけないんです。
岡田　そういったハイソサエティーの人たちが自分でこれ買おうと思ったときって、ちゃんと文脈を

読み取ってるんでしょうか。
村上　悪い言い方ですけど、文脈を発見するのは評論家とか大学の先生とかであって、お金持ちの人たちは「あなた、これ買うと絶対お得ですよ」と吹き込まれてるんですよね。それか超絶的な趣味の世界観だけでコレクションしたり。たとえば綾波買いますよね。それを中心にしてパーティー開くんですよ。こういうわけ分からないもの見て、皆で**「ほほぉ、これはなかなかどうして」**なんて言うわけです。その隣で「どうだおまえら、分からないだろう。俺は分かってるのになあ、この素晴らしさを。ははは」と悦に入るのがアートコレクターの醍醐味みたいですね（笑）。
岡田　それがコレクターの本来の道なんですか。
村上　ただこれは僕の文脈なんですけど、日本ってクラス分けのない社会ですよね。で、上流も下流もないこの社会で、こういう突然的なものがいろいろ出てきていると。オタク文化もその一つであると思うんですけど、そこでのアートの可能性というのは、いま僕が説明したような、上流ステータスの証(あかし)的なものとはまったく別物になると思うんです。ハイソサエティーであることの証明として高いものを買うのではなく、三八万円レベルでもアートという物が成立するとかね。要するにコストぎりぎりでも商品としての価値があり、それでもアートになり得るというのは、日本のアートが持つ可能性であると思っているんです、僕は。八〇年代前期あたりからアートと経済は切っても切れない関係になっていますけど、やはり値段と価値というのは普通の人たちから見て一番分かりやすくて興味のあるポイントでしょうからね。
岡田　いま普通の人たちがアートといわれて分かるのはクリスチャン・ラッセンとかヒロ・ヤマガタ。
村上　ラッセンの描いてるイルカやクジラの絵がありますでしょ。あのラッセンのコレクターの多くは「マイアミ」の社員だって話です。

岡田　新宿とかにある、チェーン経営の喫茶店でしょ、マイアミって。
村上　そのマイアミです（笑）。あとコンビニのお兄さんたちにもコレクターが多いみたいですね。狭い押し入れいっぱいにラッセンのでっかい絵がしまい込まれているとか。
岡田　それはラッセンの絵が好きっていうより、値段が上がるのを待ってるんですかね。ラッセンやヒロ・ヤマガタの展覧会やってると、街頭で呼び込みかけられるじゃないですか。「いまは三五万円ですけど、五年後には七〇万か八〇万にはなりますよ」って言われるんですけど、普通の人がアート作品買う動機ってそれなんでしょうか。それともさっき村上さんがおっしゃったようなハイソサエティー志向みたいなのがあるとか。
村上　どうなんでしょう。それももちろんあると思うし、まあバブルの頃なら通用しましたよね。ですからいま岡田さんがおっしゃったような呼び込みとかがそうですけど、ラッセンとかヤマガタをプロモーションしてる人たちのやり方というのは、売って二〜三年での逃げ切りなんですよ。「五年後には値上がりしてますよ」とか言っておいて、そのときにはもう業者がいなくなってるんです（笑）。
岡田　じゃあいまラッセンの絵を売りにいっても……。
村上　**ハンズでジグソーパズル売ってますからねえ**（笑）。そんなレベルですよ。その辺のカラクリはよくできてますよね。同じように日本画の値段がとても高価なのは明確な理由がありまして、要するに政治献金としての品物であったり、ブラックマーケットで流しやすいからなんですよ。ラッセンみたいに「値段が上がりますよ。今は一五〇万円ですけど三年後には二〇〇〇万ですよ」と。それをキープするために画商さんたちは必死に**値を吊り上げるというゲーム**をやっていて、献金としての価値があるように流通させている。そのために価値のある業界として成立してるんですね。
岡田　じゃあ現代アートの方も、これも資産になりうるだろうなと考える画商やコレクターが入って

きて、村上さんのココちゃんを「値段が上がりますよ」と流通させることは可能なんですか？　売り出された途端に買い占めて自分のところに集めておくとか。

村上　それは難しいですね。というのは、日本画の場合は国内マーケットだけで成立するからコントロール可能なんですけど、コンテンポラリー・アートはワールドマーケットなのでジューイッシュが関わってきますから。ジューイッシュのディーラーがコントロールしている価格に対して日本のぽっと出のアーティスト自らがアプローチするのは難しいんです。

岡田　となると、いま平山郁夫の日本画なんて三億から五億くらいするじゃないですか。これを世界に持っていったら、そんな値段では誰も買ってくれないと……。

村上　**買いませんね。**

岡田　ひえぇ〜。

村上　実は日本でも、いまじゃ平山先生の日本画を三億五億で売るのは難しいんですよ。アート市場については、戦後のどさくさに紛れてうまいものを作り上げたなと感心しているんですけどね。そのシステムに乗っかってクリスチャン・ラッセンなんかも値段を吊り上げることに成功したわけですから、あの手の連中は。

岡田　うまいですよねえ。俺、ビデオとかガレキやってると、原価の何倍だろうなんて考えがどうしても頭に浮かんでしまうんすよ。「こんなフィギュア作ったぞ。原価は二〇〇〇円だ。じゃあ四八〇〇円の値段を付けよう。あれ、二倍以上の値段になっちゃった。俺って悪人」なんていうのが染みついちゃってて（笑）。

村上　でもガレージキットは高いなんていわれてますけど、この１／１綾波レイが三八万円なんていったら、僕がいままでやってきた感覚からいって相当安いですよ。

岡田　二五〇万円だったら誰も買えないですよね。
村上　三八万から二五〇万となったら購買者層も変わるし、それなりの文脈をつけないといけないし、いろいろなカラクリ合戦が展開されないといけないですよ。
岡田　村上さんの目から見ると、複製品を量産して何千円かで売って、しかもそれが一万個くらい売れてしまうという日本のガレージキットは異常ですか？
村上　いやもう、もはやアンダーグラウンドシーンとは言えないマーケットにまで成長してますよね。一般の人たちがこれをオタクとして隠そうとしても、もはや隠しようがないところまで露出してきていて、メインカルチャーになる日だって遠くない。まあ異常なことかもしれませんけど、普通といえば普通ですよ。アジア各国でもどんどん同じような道をたどっていくでしょうし、アメリカのマーケットも日本を見習って似たような状況を作り上げていく可能性はありますね。その点どうでしょうか、アメリカによく行かれる岡田さんとしては。
岡田　俺はね、**オタク的なものってのは最終的にアメリカを包囲するんじゃないか**と思ってるんですよ。あの国の人たちは大衆文化をよその国に対して開放しないじゃないですか。よその国のアーティストはアメリカナイズされてから開放しますよね。だから、日本のアニメやまんががイケてるならアジアでも中国でもヨーロッパや南米でもイケると思いますし、「この包囲網で最後にはハリウッドを潰してやるんだ」くらいの気持ちでやって、「ハリウッド潰れちゃったなあ。でもアニメが残ったからいいか。寂しいなあ」というところでちょうど一対一なんじゃないかと（笑）。
村上　そうなるかもしれないですけど、うーん、でもなあ。我田引水ですけど、いま、アートシーンでは日本人アーティストって向こうから欲しがられてるんですよ。アメリカからいくら斬新なアイデアを持ったアーティストが誕生しても、日本のアーティストの、たとえばココちゃんみたいなの描い

ちゃうようなお馬鹿なアーティストは出てこないんです。**やっぱアートな業界ってのはお馬鹿である必要があるんですよ。超理論ポーンと出されて評論家たちが頭ひねるってゲーム**が必要になったとき、向こうのアーティストたちは最初から理論武装しているがゆえに超理論が生まれにくいという問題があるんです。ですから中国とか日本とか、アジアのアーティストたちがブームになっているんですね。

岡田　村上さんの最近作である「マルガリータ」を見ると理解できますよね。アーティストにはお馬鹿なセンスが必要だってのが。

村上　「マルガリータ」は榎さんの「半刈りでハンガリーに行く」へのオマージュなんですけど、あの人は本当に大変みたいで、この前の阪神大震災で家潰れちゃったみたいだし、せっかく復興したと思ったら今度は自分の家がちっちゃくなってて、その四畳半にちっちゃい畳を敷き詰めて**「俺は百畳の王だ」**なんて言ってる（笑）。そういうどうしようもないアートを作り続けている方々に敬意を表して、僕もお馬鹿にやっていきたいですね（笑）。

「マルガリータ」

TODAI OTAKU KOZA

第九講

ゴミ漁り想像力補完計画

GUEST

村崎百郎

村崎百郎氏を語るのは簡単だ。「他人のゴミが好きな人」。この一言につきる。ゴミを拾ってくると、いろいろなことが分かる。そうして、この人は、こんな人だろう、あんな人だろうと、想像する。毎日、拾っていれば、同じ人に関する新たな情報があったりもする。さまざまな推理をめぐらすわけだ。

拾ってきたゴミを、自室で一人開ける時の期待感。これは、他人の秘密を覗く快感だ。実は、僕もこの快感がよく分かる。僕の心にも明らかに存在しているものだからだ。オタクとして、なぜゴミを拾うのかは、スキューバの快感と同じ程度には、十分想像がつく。オタクの心の暗黒面とも言える。

もちろん村崎さんも立派なオタクだ。エヴァにもちゃんとハマった。ただし、ハマったのは、どこかの女の子がゴミとして出したエヴァのビデオを拾って見たから、という村崎さんらしいハマり方だ。世界でも一番珍しいハマりかただろう。

村崎さんが普通のオタクじゃないところは、ひとえにゴミに対する情熱の量だ。暑い日も寒い日も、わざわざ外をうろついて拾う。しかも、汚いゴミを手でかき回す。普通は、そんなことまでして手に入れたいほどの快感ではないはずだ。

が、村崎氏は違うらしい。こういう極端な人の心理を見て、オタク心理のダークサイドを学ぶのもいいことに違いない、と考えて、ゲストとして来ていただいた。

村崎氏は、巨漢でぶきみな頭巾をかぶっていて、声が大きい。が、話し方は丁寧で、礼儀正しい人だ。その礼儀正しい話し方で、講義の前に、「もし気に入らないヤツがいたら殴ると思いますが、すみません」と頭を下げられた。そんなことを言われると、礼儀正しい分、もっと怖さが増す。

はっきり言って、学生は引きまくっていた。これもいい経験になったに違いない。今となっては、そう祈るだけである。

＊

夜のゴミ捨て場でキラキラ光る

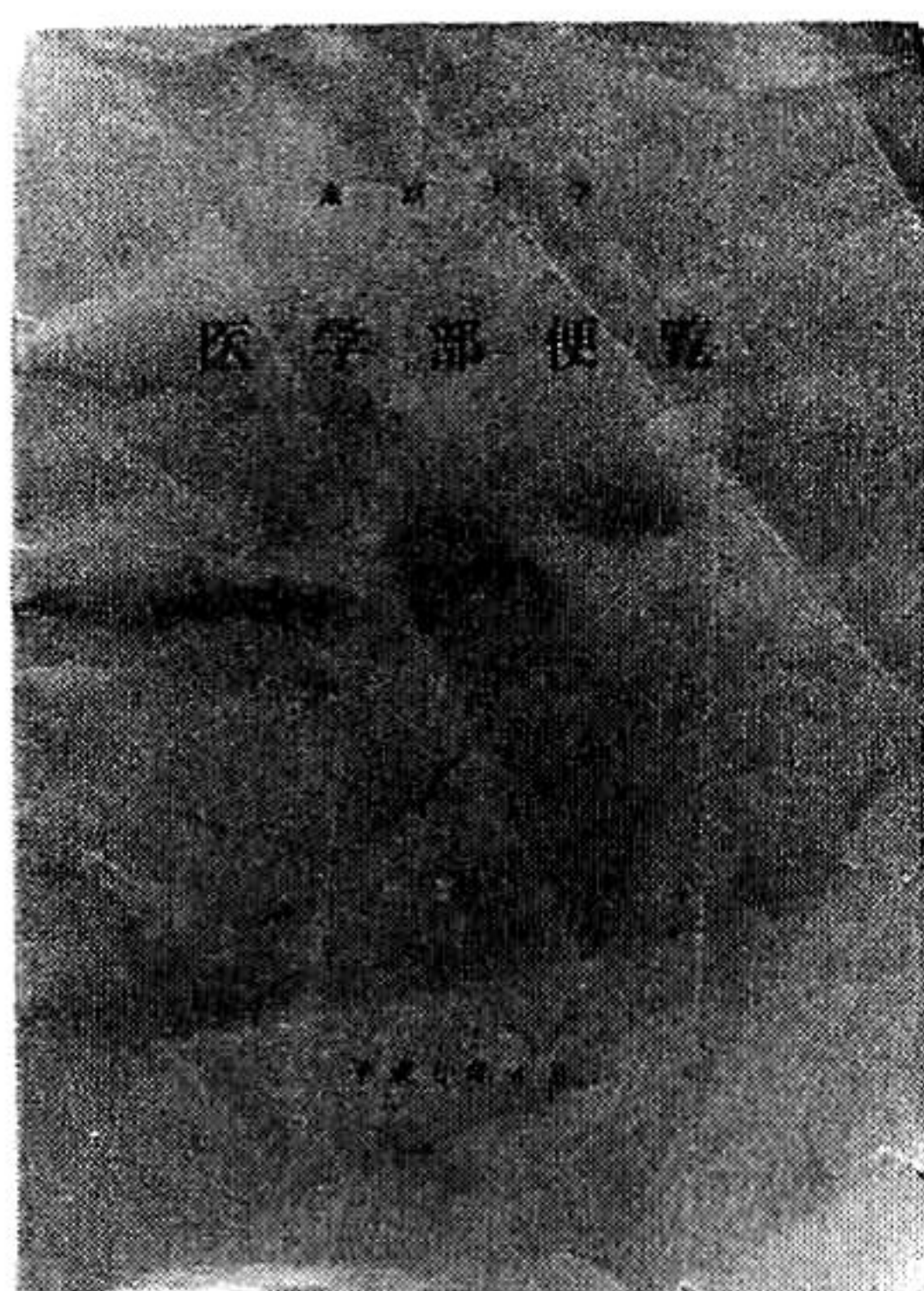
岡田　あの、村崎さん、**最前列の人を殴らないように**お願いしますね（笑）。

村崎　いやあ、とんでもない。俺みたいな中卒の工員が日本の最高学府で喋らせてもらえるだなんてなんかこう恐れ多くて。講義にきてる皆さんを見回してみると**「中卒の工員がなにを喋れるんだ」という顔をされてるんでとても嬉しいです。**

岡田　普通の挨拶しますね。

村崎　なにせ将来エリートとなる、**支配階級の皆さん**を前にしてるからねえ。お偉いさんや弁護士になったりしたときには皆さんどうか一つ、お目こぼしをよろしく。いつ捕まるか分からないもんで（笑）。

岡田　今回のテーマは「ゴミ」ということで、資料用にいろいろブツを持ってきていただいたんですが、これ、みんな拾ったやつなんですか？

村崎　そうそう、みんな俺が拾ったやつ。今回は東大講義ってことなんで特別にもってきたのが、この「東大文学部便覧」と「東大医学部便覧」ね。文学部の方は男が捨てたやつ

なんだけど、医学部のは平成六年四月に杉並区某所で女の子が捨てたの。年に八〇冊ぐらいしか出ないヴィンテージ物だよね。
岡田　こういうのって夜、ポリ袋に入ってる状態のを拾うんですか？
村崎　うん。収集日の前の日に捨てる連中ってのが結構いるんだ。そのゴミを漁るといろんなものが出てくる。情報の流出だね。
岡田　どうやってゴミを選んでるのかというか、とりあえずなんでもかんでも拾って、後から選別するんですか？　それと、なぜゴミ漁りを始めたのかというあたりもお聞かせいただきたいんですが。
村崎　ゴミの選別については、まあインスピレーションだね。非科学的であてにならない、一種の霊感、電波みたいなもんだよ。で、なんでゴミ漁りを始めたかってことなんだけどさ、俺は青雲の志に燃えて工場就職のために上京して以来一〇年、夜の散歩を趣味としてきたわけよ。この頃はゴミ漁りが目当てではなく、のんびり歩きながら思索っつうか妄想にふけるのが目的だったんだ。女と一発ヤりてえなあとかそんな妄想しながら歩いてると、電柱の下なんかにゴミが集められてるじゃないよ、なんかこう、侘しげな電球の明かりに照らされてさ。その中にマガジンやらサンデーやらが落ちてるんで、こりゃあ儲けたと思って拾ったのが始まりだね。
岡田　雑誌拾った経験はありますよね、たいていの人は。
村崎　さっすが東京、いいもんが落ちてやがるぜってね。で、マンガ雑誌なんかはどこのゴミ捨て場にも落ちてるんだけど、たまに「当たり」があって、エロ本が捨ててあるわけよ。エロは欲しいが金はない、書店の立ち読みじゃあセンズリもこけねえし、こいつはありがてえって、それ以来ゴミ漁りのとき、エロ本を重点的にねらうようになったんだ。当時はビニ本ブームでさ、そういうのが結構捨ててあったんだよ。エロのグラビアでもエポックな時期で、ブスがあまり出なくなり、きれいな娘が

ヌードグラビアを飾るようになったんだよね、この頃から。そのうちマンガ雑誌やエロ本だけじゃなくて、文房具類とかも目につきだしたんだ。まだ使えるようなペンや消しゴムはあるわ、大して使ってないノートはあるわでさ。もったいないじゃねえの。そういうのを袋ごと持ち帰って開いてみると、日記とかがあったんだ。不思議なことにノート類を破って捨てる奴っていないんだよね。著書の中でもちょっと紹介してるんだけど、俺はこの手の日記類を「情念ノート」と呼んでるの。

岡田　今日はその情念ノートのサンプルも持ってきていただけたんですよね。人の日記読むのってなんかどきどきするなあ。これ、女の子のですね。

村崎　うん、近所で拾ったものだけど、この日記を書いた女の子、最近アニメオタクをやめたらしい。

岡田　なんで分かるんすか、そんなの（笑）。

村崎　読むと分かるんだけどさ、この娘どうやら、**『エヴァ』の最終回で頭にきたらしいんだよね**（爆笑）。それ系のコミックを大量に捨ててる中で、エヴァ関連の本がやたら目立ってたんだ。

岡田　すると三月二六日（エヴァ最終回放映日）あたりに捨てたわけだ。

村崎　いや、捨ててあったのはそれから二～三週間経った頃じゃなかったかな。もうすげえ量なのよ。角川のフィルムブックとか貞本義行の少年エース版コミックスとか、二四話放映直後のコミケで売ってたらしいカヲル君の同人誌とか……。

岡田　やけにくわしいっすね。

村崎　実は拾ったのを見ているうちに、俺もハマっちゃってさ（笑）。

岡田　俺、いままでエヴァにハマった人の話いろいろ聞いたけど、ゴミから入った人いないですよ。

村崎　俺さあ、一四話だけたまたま見たんだよ。で、変だなあと思ったのね。オカルト好きだから分かるんだけど、ＯＰでいきなりセフィロトの樹が出てくるわ、使徒の名前はサンダルフォンだわ、な

じみのある名前がポンポン出てくるじゃない。それでちょっと興味あったもんだから、フィルムブック読んでたらどんどん続きを知りたくなって。
岡田　じゃあビデオは捨ててなかったんですね。
村崎　さすがにビデオは全部の回までなかったね。書籍類がメイン。これだけ大量に捨てたってことは、その娘はどう考えてもアニメオタクをやめたんだよ。エヴァだけじゃなかったもの。これこそ庵野監督の意図した現実回帰だな（会場大笑）。
岡田　**オタクをやめて「おめでとう」**って（笑）。
村崎　俺にとってはこの体験さ、自分がオタク化したんじゃなくて「オタクの追体験」だと思うんだよね。ゴミからの情報を元にこの娘のオタク生活を追体験してたわけ。同人誌作る自費出版の領収書とか請求書とか、友達とのファックスとかそういうのを見ながらさ、生活の情報を読み取ってたんだ。
岡田　そうか、そういうのも一緒に捨ててあるんですね。
村崎　そう、他のゴミから、どんな友達とどうやってアニメで盛り上がってたのかとかが分かるわけよ。しかし追体験しながらも「こんだけ深みにハマってたら人生前には進まねえだろうなあ」とか思ってたら、その後のゴミからね、自動車教習所のチケットが出てきてやんの。ああ、この娘はオタクやめてごく普通に車の免許なんか取ったりして、そうやって現実に帰っていくんだなあって。
岡田　いろんなストーリーが組み立てられるなあ。ファックスがありますね……友達もこんなのばかりだ（笑）。
村崎　写真あったけど、まあたしかに幻想とかショタに走ってオタクやるしかないなって感じでね。でさ、やっぱゴミ漁りの醍醐味ってのはこうした追体験にあるんだよ。情報ゴミの中から人の人生を後追いで組み立てていくんだ。つまり「物」を拾うゴミ漁りから「物語」を拾うゴミ漁りへと進化し

たわけだな。

岡田　ロマンチックだなあ。

村崎　よそで書いてるんで知ってる人もいるだろうけどさ、こういうのもあったぜ。九六年の正月に、ちょっと電波に呼ばれて近くのゴミ収集所まで行ったんだ。するとそこで目についたのが、「フェンダー」っていうギターメーカーの九二年度カタログなわけ。そいつは山と積まれたパチンコ雑誌の中から出てきたんだけど、なんでこんなものに呼ばれたんだろうと思って裏返したら、ほら、あるじゃない、カタログの最終ページに販売店のスタンプ押す欄が。あそこに山形県なんとか市っていう聞いたこともないような田舎町の楽器店名が記されてるんだよ。ここから物語が浮かんできたね。こいつは四年前にフェンダーのギター買って、ミュージシャンになろうと山形から上京してきたんじゃないかってさ。**「ビッグになってやるぜ」って、矢沢や長渕な感じ**だったんだろうな。俺も地方出身者だからそういうの分かるんだよ。ところが上京したはいいんだけど全然友達ができなくって、バンドも組めず、そのうちに高田馬場のパチンコ屋に開店前から並ぶような生活するようになってさ、ほとんどパチプロみたいなもんだったんだろうけど、どこかで志を捨てられなかったんじゃねえの?

岡田　それが九六年の正月になって突然気がついたんでしょうね。自分は「とりあえずパチンコで食ってるギタリスト」じゃない、**単にパチンコやってるだけ**だって。

村崎　そういう奴らの破けた夢のかけらが、夜のゴミ捨て場でキラキラ光ってたわけだ。なんかそういうのって泣けるよね。

あなたの人生、ダダ漏れです

岡田　さっき見せていただいたの、あれ、情念ノートでしたっけ。日記ってのは個人的な情報の中で

も特にヘヴィというか、一番すごいゴミですよね。絶対読まれたくないものじゃないですか。

村崎　日記はすごいよお。これ、『鬼畜のススメ』でも紹介したんだけど、俺、一人の女の子が八年間にわたって書き続けた日記を拾ってさ、中を開いたらもうすごいのなんのって、いきなり「二日前、赤ちゃんを殺しました」ってあるの（爆笑）。ガキ堕ろしてどうしたって話なんだけどさ、日記が書かれてるのはそれよりも前、彼女が一四歳のときからなんだ。蛍光ペンの丸っちい乙女字が可愛くってねえ。高校入学と同時に新宿のスナックでバイト始めるっていう感心な娘だよ。で、そのスナックのマスターに恋したんだけどなかなか振り向いてもらえなくて、他のどうでもいいやと思ってる連中と次々に寝ちまうんだ。都合八人ほど。だけどどの相手も一回やってそれっきりだってんだから、容姿についてはなんとなく想像つくよね。それでさ、一八歳の高校卒業間際になって、三年越しの恋が実ってマスターと一発キメてもらえたんだけど、そのときの記述が笑えんのよ。昔の日活パートカラーみたいに**そこだけインクの色が変わって、書体まで乙女字になってるんだ**（大爆笑）。

岡田　嬉しかったんだろうなあ。

村崎　なのにそのマスターとも一回寝たらそれっきりで、その後スナックを辞めて新宿の某デパート内の某ブティックへ就職。そこでまた男ができて云々ってのが続くんだ。男運がないんだろうね。どの相手とも一回切りってのがほとんど。

岡田　その人、じかに会ってみました？

村崎　いや、住所も割れてるしいつだって見に行けるんだけど、なんかかったるい。日記の最後近くではね、J君っていう歳下の男の子と同棲してて、堕ろしたガキってのはこの男のなんだよ。それがきっかけになったのか結婚しようって話になって、神奈川県にあるJ君の実家を訪ね、ああ、やっと

うまくいくのかなあと思ってたら、相手の御両親の前で煙草は吸うわ酒は呑むわ（笑）。そのことを後々まで嫌味ったらしく言われたらしくて「なんでそんなこと言われなきゃならないのよ！」って、叩き付けるように書いてあったね。うだうだモメちまって結婚式を挙げる挙げないで喧嘩になっちゃってさ。その日記と一緒に捨ててあったものから女の子の現在の名字も分かったんだけど、これ、J君の名字じゃないんだよ。やっぱり別れちまって、また別の人とくっついたんだろうね。

岡田　すごい日記ですよねえ。八年間書いて、ページがいっぱいになったんで捨てられたんですか？

村崎　八年間断片的に書いてあったの。ページがいっぱいになったからってより、やっぱ結婚したから捨てたってのが実際のとこじゃないかなあ。

岡田　そうかそうか。それで過去の日記なんて見てられないって気持ちで、ね。なんというか、人生がすべて表れますよねえ、日記って。

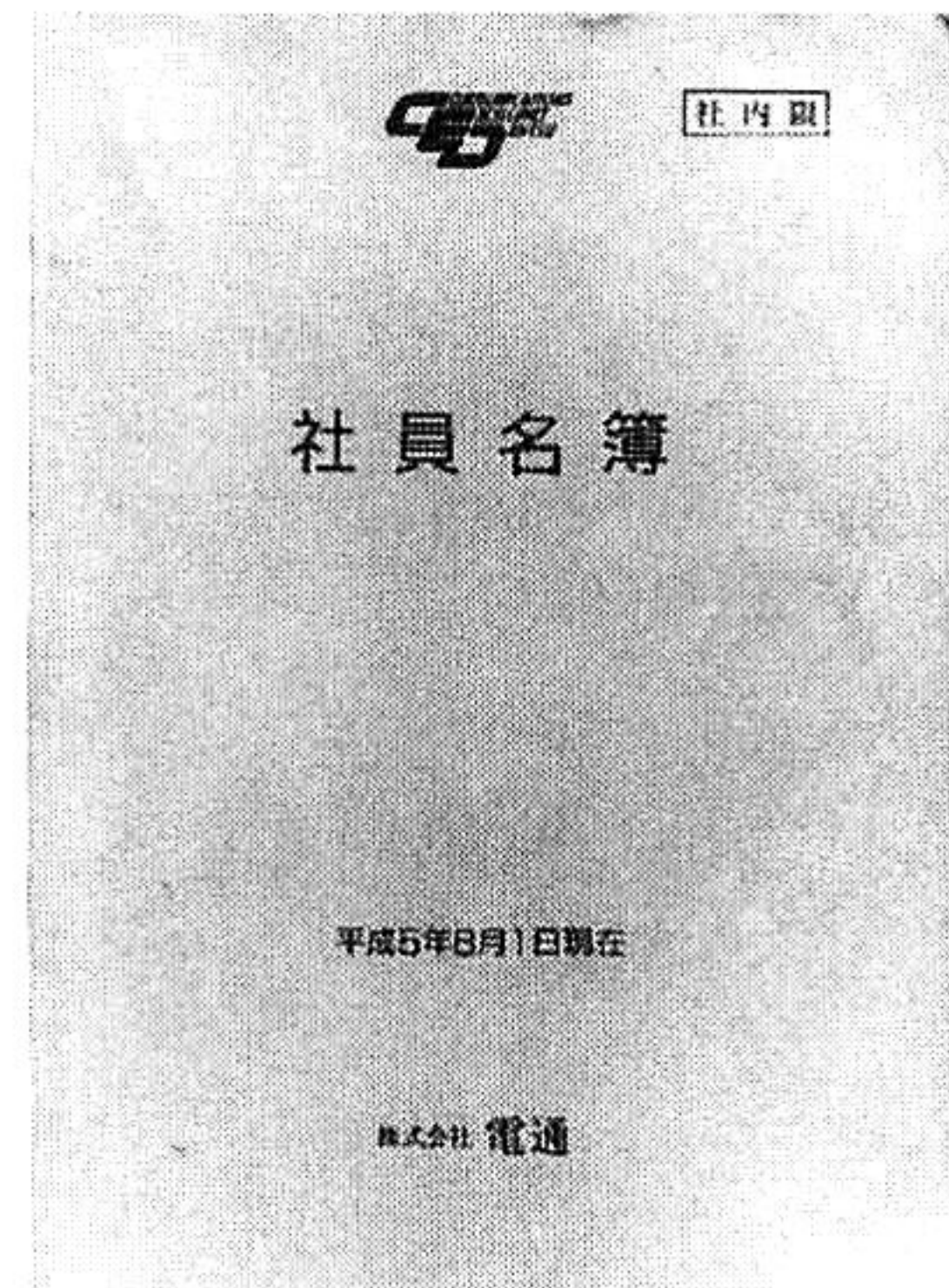
村崎　日記はこれまでにも何冊か拾ったけど、ほんとすごいね。風俗嬢の情念ノートで「私は兄に犯された。身体が汚れているからこんな仕事をしてるんだ」なんて書いてあったり、女子高生のだと一夏の経験がとうとう綴られてたり、小学一年生の女の子の「きょうはお父さんといっしょにおふろにはいりました」みたいなほのぼのしてるのもあったし、人それぞれって感じだよ。

岡田　熟成八年ものの他で特に興味深かった日記というとどんなのが……。

村崎　これも著書で紹介した奴だけど、高校生の交換日記かな。中学三年生のときに相思相愛で付き合い始めたものの、学力が二人を引き裂いて彼氏はいいとこの高校、彼女はアホ高校へ。それで毎日のように駅で日記を交換し合ったんだけど、「僕は自分の高校の女の子とは口をききません」みたいな、さ。あと「一〇の誓い」なんてのも書いてあったよ。「君を一生愛しぬきます」とか（爆笑）。

岡田　青臭え～！（笑）そんなの拾われるとは思わないですよねえ。

村崎　結局捨てちまったってことは、この二人も別れちゃったんだろうけどね。でも二冊目まで続いてたなあ。
岡田　わりと長続きしたんですね。
村崎　そうらしいよ。二冊目のラストにも「次の日記でもよろしく」みたいなことが書いてあったし。「生まれ変わっても君を愛する」とか熱い言葉が並んでて、たしかに感動的ではあるんだけど、一〇年間結婚続けてからも同じセリフ吐けるかおまえって言いたいよ。夢も希望もない話だけどさ。
岡田　「生まれ変わっても君を愛する」と書いたその数年後には捨てちゃってるし（笑）。
村崎　捨てちゃうんだよねえ。そんな熱い言葉を綴った日記でも、その辺の女性誌と一緒に、しかもくくりもせずにポンと置いてあってさ。そんなの見ると愛の無常ってのを感じるよ。
岡田　むき出しのままってのが寒々しいなあ……。なんかこう、ほんとうに**「愛が冷めた」**って感じで。せめて外から見えないように包装すればいいのに。
村崎　その日記はちがうけど、面白いことに人間って恥ずかしいものを捨てるときはついつい密封しちまうんだよね。なんでか知らないけど。
岡田　**ドキッ。**なんだかここに集まってる皆さんの中の「ドキッ」も聞こえたような気が（笑）。
村崎　やっぱ密封するでしょ？　俺、**ガムテープでぐるぐる巻きになってるゴミは無条件で持って帰る**もの（大爆笑）。
岡田　そういうのを開けてみると絶対見られたくないようなものが出てくるという（笑）。夢のカケラみたいなゴミってのも見られたくないですよね。ほら、司法試験とかあるじゃないですか。そういうの諦めたゴミってありましたか？
村崎　司法試験に関しては、学校の講義テープがずらーっと何巻もまとまって捨てられてるのを見た

ことがあるよ。あと六法全書とか。
岡田　その人ほんとに大学とか資格予備校に通ってたんですかね。通ってたんだったら「俺は弁護士めざしてたんだ」っていうか、ちょっとした誇らしさがあって捨てられませんよね。
村崎　まあ結果的には諦めたんじゃないの？　人生の節目節目で捨てるもんなんだよ、大切なものは。人間ってのは人生のある時期に何かを諦めないと前には進めないんだろうな。俺の知り合いにも東大めざして気ぃ狂った奴がいたんだけど、そりゃあもう悲惨なもんだったよ。
岡田　なんで気が狂ったんですか、その人。
村崎　**「東大出てアイドルデビューしないと自分の人生はない」**って思い込んでたの（笑）。それで九浪だか一〇浪だかしてたんだけど、そのくらい滑り続けた頃になるともう受験なんてしないんだよ。受験めざしてるフリだけ。その娘は風俗嬢だったんだけどさ、「自分が東大合格してアイドルデビューして有名になったとき、風俗嬢やってたことがきっとバレてしまうだろう」っておびえてて、そのとき釈明会見でどう切り抜けようかって、それればかり考えてるの（大笑）。東大受験のための勉強もせず、延々と言い訳ばかり考え続けるって生活でね、いやもう、こういう女になに言っていいんだか分かんなくてさ。墓穴ってのは掘ってる本人は気づかないもんだし。まあ俺も人のこと言えないけど、ここに集まってる東大生の皆さんはエリートコースを約束されたようなもんだし、いい人生歩いてるんだから関係ないかもな。
岡田　いやいや、**この講義受けてるのはそういうの諦めた人たち**ですから（会場大爆笑）。
村崎　諦めちゃマズいだろ（笑）。まあ俺が言いたかったのは、世の中そういう人たちだっているけど下には下がいるっつうか、**底辺の人間が抱えるひがみ根性やおぞましさってのはみんなの想像力が及ばないようなところにあるかもしれない**ってことだよ。俺を見れば分かるよね。

ゴミという情報は誰でもアクセスできるくらい無防備に捨ててあるんだし、そういうのに触れて人の人生知るってのを体験するのはほんと、面白いよ。

ゴミを漁れ。「内なる叫び」にアクセスせよ

村崎　あと、用のない人には大して面白くないんだけど情報としての価値が高いのがこの、東大生の皆さんも将来何人か名前が載るであろう「電通社員名簿」ね（会場爆笑）。役員から末端社員にいたるまで全員の住所・氏名・電話番号が記載されてるんだよ。しかも拾った場所から誰が捨てたのかも特定できちまうし。さっきの東大便覧にしてもそうだけどさ、こういうのを捨てるのってマズいよね。

岡田　電通社員名簿や東大便覧が、名簿屋ではいくらで取り引きされてるのかとかを考えると、たしかにそうですよねえ。結構高く売れそうですよ、それ。

村崎　それをそのまま捨ててしまうんだから無防備でしょ。あと、これも情念ノートの部類に入るんだけど、自分の夢とか書いた雑記ノートをそのまま捨てる奴がいるのね。強い成り上がり根性を持った奴で、おそらくラジオ好きだと思うんだけどさ、延々モーリー・ロバートソンに手紙書いてんのがいるのよ。**「なあモーリー。こんな東京の腐った奴らに語りかけてもダメだよ」**とか言ってて、おまえだってそうじゃねえかっていうの（大笑）。さらにイカしてたのが、よほどショックなことがあったのか涙文字で「東京は恐くない。東京は恐くない。恐くなんかないんだあっ！」って書いてあった奴。よっぽど恐かったんだろ、おまえ（爆笑）。

岡田　な、なにがあったんでしょうねえ、その人の身に。

村崎　そういうのって必ず破らずに捨ててあるんだよ。どっか「読んでもらいたい」って願望があるのかね。

岡田　ないないないない（笑）。それはたぶん、破るともう一回コミットしてしまうからじゃないですか？　自分自身もそうなんですけど、捨てるときってもう二度と見たくないから二つ折りにしたりするんですよ。でも破るともう一回そのものに対して関わってしまうようで、それが嫌なんじゃないかと。触れたくないっていう。

村崎　皆ゴミ箱に放り込めばはいサヨウナラ、もう自分とは関係ないって思ってるんだろうなあ。関係なくならないよ、そんなのはさ。ゴミってのは焼却して灰にならない限り消えないんだ。たとえゴミに出して安心したって、どの街にも、どの夜にも、どこにだって村崎百郎は存在するんだぜ。

岡田　人々が惰眠を貪っているそのとき、村崎さんは暗闇の中を疾走しているわけですね。

村崎　そう。明確にはゴミ漁りじゃないけど、夜中うろついてておいしいのがさ、宅配裏ビデオってのがあるでしょ。ポストによくチラシ入ってるやつ。あの配達って夜中に回ってるんだよ。少し旧型のワンボックス車で、黒フィルムで側面の窓を塞いでてさ、マンションの前で停まると若いあんちゃんがコンビニ袋片手に出てきて、タッタッタッて階段昇ってくの。そういう場所をマメにチェックしておくと、燃えないゴミの収集日前夜に裏ビデオがまとめて手に入ったりするんだ。

岡田　裏ビデオじゃなくてプライベートのは手に入るんですか？　自分で撮ったテープ。

村崎　ああ、あるある。俺が拾ったので一番ワケ分かんなかったのは、結婚式の二次会かなんかからしいカラオケ大会を延々撮ってあったやつ。何気に見てたんだよね……一時間くらい。

岡田　人の結婚式二次会なんてそんなに長く見てられませんよ（笑）。

村崎　いやあ、ぼーっと鑑賞しながら考えたんだけどさ、つまりこの世には俺以外にも人間がいて、そいつらには友達や彼女がいて、結婚して、二次会でこんな風に盛り上がったりもしてるんだなあっていうか、「他の人間がいるんだ」ってのを実感しちまったのよ。

岡田　ああ、リアルですね、それ。

村崎　うん。**そういうとこにしかリアルはないんだよ。**メディアは複雑化し、現実はどんどん希薄になってるじゃない。近所の人と顔合わせたって挨拶しねえし、道ですれちがう奴らなんてほとんど幽霊みたいなもんでしょ。そういう「人間」に囲まれて俺らは生きてるんだよ。そんな連中に対してリアリティーなんて持てっこないんだけどさ、でもゴミ捨て場で下着やら日記やら拾っちまうと、ああ、現実に存在してるんだなあって強いリアリティーが感じられるし、親近感が湧いたりもするんだよねえ。いってみりゃあゴミによる近所付き合いだよ。俺はこれを**ゴミュニケーション**と呼んでるんだ（会場爆笑）。なんだか漫才やってるみたいだな。**東大生がこんなにウケてくれるとは思わなかったよ。感激だなあ。**東大生はみんな雲の上の人たちで頭の程度もちがうんじゃないかと思ってたからさ。

岡田　すごく感動したのに、それじゃなんだかネタみたいじゃないですか（笑）。しかし、村崎さんの話聞いてると「それはゴミで拾った情報ですか？　**それとも電波**ですか？」と聞きたくなってしまう（笑）。ゴミから情報を読み取るのもかなりのテクニックを要しますよね。

村崎　拾ってるうちに職業的カンみたいなのが養われるんだよ。だから欲しいと思うものがいつの間にか手に入ってるってのは、別にオカルトでもなんでもなく、単にそういう現象があるってだけのことなんだよね。世の中ってのはそれくらいいい加減にできてるもんなんだよ。

岡田　アイドルとか芸能人のゴミは拾ったことないんですか？　それこそ「欲しい」と思ってる人は

大勢いそうですけど。

村崎　ないない。俺、メディアのアイドルみたいなのには一切興味ないもの。なんか鼻先にぶら下げられたニンジンみたいな気がするっつうか、「おまえら、これでも見て発情しとけや」ってナメられてるみたいでさ、冗談じゃねえやって思うよね。俺は近所の煙草屋のねえちゃんとか三軒隣の奥さんとか、そういう現実の、自分の目の触れるとこにいる女性に発情していたいんであって、自分とは縁のないアイドルなんて興味ないし、ブスだの美人だのなんてのも関係ないよ。だって人間なんざ皮一枚下は皆同じじゃねえの。**皮剝いじまえば血と臓物と膿の詰まったクソ袋**なんだしさ。そんな表面の皮一枚にこだわったってどうするんだってね。やっぱ問題は穴だよ穴（爆笑）。

岡田　鬼畜なんだか博愛主義的なんだか（笑）。

村崎　要は**上っ面だけでガタガタ騒ぐな**ってことね。ほら、テレビで動物園見て「可愛い」なんて言ってる奴らがいるけど、実際の動物園って臭えのなんのってたまらないじゃない。動物を愛するってんならその臭さも含めて愛するべきなんだし、俺が言ってんのもそういうことだよ。

岡田　ウンチクのある言葉ですね。アイドルは興味の対象にならないってことで分かりましたけど、それじゃ興味の対象になるというか、たとえば尊敬してる人のゴミを漁ったりは……。

村崎　いや、特にそこまでしようとは思わないな。近所にいる「ちょっといいな」と思った女の子のゴミとか、多少後つけたりして集中的に漁ったたってのはあるけどね。そういう経験あるからストーキングのことなら任せてよ。俺自身がストーカーでもあるから。ただしそうやって集中的にねらうことはあっても、わざわざ「あの人物のゴミが欲しい」って出向いてまで拾いたくなるような相手ってのはいないんだよ。俺は基本的に人間が嫌いだからさ。興味ないもの。基本的に**自分以外の人間って大嫌いだし、みんな死んじまえと思ってるよ。**電波な話になっちまうけど、俺って子供の

頃から電波体質で、膨大な量の人の想念が頭に届いてたのね。耳塞いでもなにしてもそういうのが頭に流れ込んできて、そのせいであまり感情のない人間になっちまったんだよ。というか、ドロドロしてて強力な電波を一方的に送りつけられてるから、いちいち共感してたらほんとにどうにかなっちまうって状態だったんだよね。でも感情のあるフリはできるんだ。俺の感情は演技でしかないから、人間の感情とかって実感湧かないし、「生きてる奴らってどういう風にこの世界を感じてるんだろう」って思うのね。それが理由で本読んだりゴミ漁ったりしてるって部分もあるんだ。それでも個人個人に対してはあまり興味なかったりする。求めてるのは**個人よりも物語**なんだよね。これも本で紹介した話なんだけど、以前身障者のゴミを拾ったときに、なかなかいいなと思ったんだよ。なんで身障者だと分かるのかってえと、捨ててあったノートにむちゃくちゃな字で「今日はリハビリセンターの廊下を四〇メートル歩いた」とか「四階まで階段を三往復できた」とか、そんなことばかり書いてあったからなの。ああ、こいつは生きてたってしょうがないタイプの人間なんだなって、そう思っちゃうじゃない、俺、人でなしの鬼畜だから。けれどそのノートと一緒に『キックの鬼』の落書き帳と、あと古ぼけた原稿用紙が捨ててあったの。それを開いてみたら、両方とも全部白紙だったんだ。『キックの鬼』だぜ。二〇年以上前のアニメだよ。当時のキャラクター商品だろうけど、それがまっさらな白紙の状態で、一度も使われることがないまま日記と共に捨てられていたってのがどういうことなのかというとさ、つまりこいつは二十数年間、落書き帳や原稿用紙を持っていながらも、**描くべき絵の一つも、書くべき言葉の一つもなんにもなかった**んだろうってことじゃない。書かれた日記からではなく、白紙の落書き帳と原稿用紙から伝わってくるんだよ、**そいつの二〇年分の空白**が。二十数年間、書くようなことを一つも得られなくて、それでこの先もう二〇年持っててもしょうがないだろうと思って捨てたんだろうね。実際の物語がどうだったかなんて分からないけど。

白紙が空白を物語ることだってあるんだよ。俺はそう感じた。
岡田　……**俺は……いま、じ〜んとしてる。**
村崎　なんの気なしに拾ってなんとなく見てればただの白紙だけどさ、そういう合わせ技で見繕うっていうか、白紙からそこまで物語を引き出すことだってできるんだよ。「逆コンセプチュアル・アート」っていうか、受け手側が対象の中からどれだけ情報を引き出せるかにかかっているわけだよ。人間はどんな物からだって学ぶことができるという一つの例だよね。俺は、**学ぼうという姿勢さえあればどんな物からだって学べる**と思ってるよ。書いてあることだけから背後を読み取ろうと言ってるわけじゃないけどね。何事でもそうだけど、背後があると思い込めば思い込むほど、今度は逆に陰謀論者みたいになっちゃうからさ。なにかってえと背後にユダヤだの諜報機関だのの存在を妄想して陰謀を感じ取ってしまうような連中ね。それは逆に想像力の幅を狭めてしまう。見えるものだけがすべてじゃないし、その背後に物事を慮り、豊かな物語を見るための想像力を養ってくれるってのもゴミの魅力なんだ。だから、ゴミ漁りってイマジネーション・ゲームなんだよね。それを今日ここに集まったみんなに言うのが俺のゴミ漁り講座「想像力補完計画」というかさ。そういう感覚を磨くことで、上っ面だけの嘘臭え奴らとはちがう「ホントの思いやり」ってもんを考えてほしいんだ。
岡田　上っ面でもっともらしいこと並べたてるより、そちらの方が共感できますよ、実際。
村崎　俺の友人にオカルトマニアがいて、そいつが聖書とか読み漁ってるんだけどね、聖なるもの、清らかなものを求めれば求めるほど、その対極にある穢れたもの、汚らしいものへと考えが向いてしまうっていうんだよ。単に聖なるものだけを求めて汚穢を否定するんじゃなく、そっちの方にも目を向けないと、完全な理解ってのはあり得ないんじゃないかね。俺は最近「汚愛主義」を唱えていて、醜悪なもの、汚らしいもの、穢れたものに対して率先して関わっていこうとしてるんだ。興味ってい

うより嗜好だよ。岡田さんの好きなオタク分野でいえば、原作の方の『風の谷のナウシカ』。あれをこないだマンガ喫茶で一気読みしたんだけどさ……。

岡田　結構オタクですね。普通、マンガ喫茶で『ナウシカ』最後まで読む奴なんていないですよ。

村崎　なんか読んじゃったんだよ（笑）。でさ、あのまんがにも描いてあるじゃない。完全に潔癖な人間というのを否定するようなくだりが。なんか神様みたいなのが出てきてナウシカに「おまえには淫らな闇のにおいがする」って、俺、それ読んで『ナウシカ』がすごく気に入っちゃったんだよね。やっぱ未来を担う若者たちにはきれいな部分だけでなく、**人間のしょうもない弱さや醜さ、汚らしさ**みたいなダークサイドをしっかり見つめてほしいよ。

岡田　そのための具体的な「ステップ1」とかは……。

村崎　とりあえず今夜にでもゴミを漁れ（大爆笑）。あと、俺もそうだけどゴミ漁りやってたって自分のゴミ漁られるのは嫌だしおっかねえから、これからは個人情報に関する防衛意識を持つことだね。俺の場合だと、自分のゴミと特定しにくいよう、アパートの他の住人の領収書とかを混ぜて捨てる。ゴミから想像力と妄想を膨らませていろいろな物語に触れることができるんだし、ゴミを通して人間の存在をリアルに感じることだってできるんだ。俺は世の中の底辺に生きるゲス野郎だけど、この電波体質と人並み外れた妄想力・想像力で豊饒な情報世界にアクセスしてるんだよ。まずはゴミ漁りを経験してみることだね。

岡田　講義聴いてるみんな、自分もゴミ漁りたくなったでしょ？（会場爆笑）いやいや、村崎さんの話を聞いて「自分もゴミ漁ろう」と思えなかったら、**君ら好奇心に欠陥がありますよ**、マジで。俺も二〇〇〇年までには東大全学部の便覧揃えてみせます（大笑）。

TODAI
OTAKU
KOZA

第十講

終わりなき「やおい」の野望

GUEST

青木光恵

もともと、オタクとは男の趣味、というイメージがある。美少女キャラという存在からしてそうだ。もちろん、「やおい系美少年」なんてのもあるのだが、やはり、美少女の方が王道だろう。メカ、ロボット、怪獣というのも、普通、男の子が好きなものだ。だいたい、メカ音痴は女の子と相場が決まっている。

男のオタク社会に入ってくる女の子も、少数だが存在する。そんな子は、モテることはモテるけど、一人前扱いされにくい。だいたい、オタク修行自体が、女の子に不利なようにできている。ガレージキットなんて、プラモデルも作ったことがない女の子には厳しすぎる。徹夜で並ぶ上映会だって、親の許可を取るのが難しいだろう。

もちろん、例外はあるけど、あくまでも例外だという気がしていた。

ところが、コミケに行くと、その常識は見事に覆される。女の子の方が多い。それも七対三ぐらいの比率なのだ。どうも、オタクの世界でも、女の子は社会的弱者として、存在が過小評価されているらしい。

そんな中で、男のオタク社会内で「女オタク」として、のびのびと楽しくオタク道を邁進している逸材がいる。それが青木光恵嬢だ。彼女は、自分のまんがの中でも、巨乳の女の子を見たり、さわるのが好きと明るく公言している。対談のとき、そのことを訊くと「私も巨乳ですねん」とポンと返されてしまった。ツッコミにくい返事を返すなぁっ！

まぁ、そんな青木さんに、女のオタクの生き道とか、生き方、生き様に関して、語ってもらいたいと考えてお呼びした。

*

やおいの園

岡田　今回のゲストは女の子好きの女性まんが家、青木光恵先生です。青木先生と話す以上、今日の私は関西弁使用ですのでよろしく。今回のお題は「女のオタク」なんですけど、最初「女とオタク」にしようか「女のオタク」にしようか迷ったんですよ。男のオタクについてはいろいろ知ってるけど、女のオタクについてはよく分からない部分が多くて。

青木　**女の子のオタクは「やおい」ですよ**（断言、会場爆笑）。それに尽きます。最近新しく入ってもらったアシスタントの娘がそっち方面に詳しくてね。いままでウチに来てたアシスタントっていうのは「女の子なのにロリコン誌を出してる子」っていうのが多かったんです。ほら、そういうのがあるでしょ、流れとして。

岡田　うわぁ……なんか友達になりたいようななりたくないような……。

青木　一六歳くらいのときに**『漫画ブリッコ』**でデビューしたような人っているやないですか。と言っても分からへんか。

岡田　**大塚英志**に声かけられたような。

青木　そう（笑）。編集部で簡単なはがき整理とか写植はがしとかのバイトしたりして、大塚さんに「これバイト代。領収書はいいから」と五〇〇〇円握らされて、「なんのバイトやろ」と思ったとか、

そういうコトやってた娘が一〇年の歳月を経てウチにアシスタントで来てる。それとは別の新しいルートで来た女の子が「友達は全部やおいです」。本人はちがうらしいんですけど。

岡田　「やおい」というのは俺の印象の中では「男の裸の同人誌を出す人」っていう……。

青木　誰の印象でもそうやと思う（笑）。

岡田　いまは誰が裸に剝かれてるんですか？

青木　いまねえ、たぶんすごい広いんとちがうかな。

岡田　三年くらい前に商業出版の単行本でダウンタウンのやおい本を見つけましたよ。

青木　ダウンタウンねえ、私も描いたことあります（会場爆笑）。やおいではないですけど。

岡田　描いてたんですか。俺が見たのは、松っちゃん縛り上げて口にガムテープ貼って、暗い部屋に転がしとくんですわ。で、浜ちゃんがきて「早よ楽になれや。おまえを分かっとんのは俺だけや」とか、そういう内容のやつ。

青木　**浜田×松本**ですね。同人誌の世界でダウ

『漫画ブリッコ』
白夜書房刊行。わりとマニア向けの漫画雑誌。そういえば二六歳で夭折したあの「かがみあきら」も八〇年代前半、「あぽ」のペンネームで『ブリッコ』に描いていた。

大塚英志（一九五八〜）
編集者。M君事件や酒鬼薔薇事件など青少年の犯罪が起こるたびメディアに流れる「虚構と現実の区別がつかない子供たち」的な言説を、もはや崩壊しつつある「大人」たちの現実を無理矢理維持するための言い逃れであると鋭く糾弾する。

浜田×松本
やおいやレズモノの同人誌では通常、カラミに登場するキャラクターを「攻め×受け」の順で表記する。レズの世界でいう「タチ×ネコ」と同じ。この場合は「浜田が攻めで松本が受け」を意味しており、たとえばエヴァの一八禁同人誌で「アスカ×レイ」とあったら綾波の方がアスカに攻められる内容であるということ。

イトウセイコ
商業誌や一般売りアンソロジー集でも活躍している人気同人作家。『ふゅーじょんぷろだくと』から個人作品集（『同人作家コレクション8』）が出ているので、未読の人はまずそこからチェック。

『四時ですよーだ』
東京進出によって全国デビューを果たす前のダウンタウンがメイン司会を務めていた、関西ローカルのお笑いバラエティー番組。ビデオを見ると「デビュー当時のチェッカーズ」みたいな衣装を着た浜田の姿などが時代を感じさせて結構笑える。現在の小劇場お笑いライブブームの先取りで

ンタウンのあの路線を築いた**「イトウセイコ」**さんという人がいるんですけど、私その人とは昔からのお友達で、ダウンタウンの存在もイトウさんから紹介してもらったんですよ。「なんかめっちゃおもろい漫才師おんねん」って。いまよりずうっと前、**『四時ですよーだ』**やるより前なんですけど、そんとき見に連れてってもらって好きになって。そのイトウさんが同人誌始めて、そこで描いたんです。たぶん日本で一番最初にダウンタウン本やり始めた人やと思います。

あったかのように会場は女子高生たちであふれかえっており、「人気上がりすぎて芸もなんも関係なしに、ただ俺らが喋るだけでキャーキャーいわれんのが嫌んなった」と、ダウンタウンに東京進出を決意させた。

岡田　日本最初のダウンタウン同人誌で、もうしょっぱなからやおいだったんですか？

青木　いや、最初は……いや、そうでしたね（笑）。でも最初の頃はちょっと可愛いってくらいでそんな激しくなかったんですよ。いつのまにかはっと気づいたら浜ちゃんが女の子になってて、実験室で試験管入れられてたりして。オイオイって思ってたんですけど、女の子の描くやおいってすごいパワーがあるでしょ。男の人のエロまんがもすごいなあ思うんですけど、もうそんなもんじゃないんですよ。設定を勝手に変えてるんです。たとえば光ＧＥＮＪＩの同人誌作ってた友達がいるんですけど、「それぞれこの設定で書いてください」って作家さんに依頼するんです。

岡田　それ、個人本じゃなくて同じ設定での合作なんですね。

青木　そう。それで、その設定というのが「諸星君＝高校の近くにある喫茶店でバイトしてる男の子。童顔だけど結構歳上」とか「下の若い子たちはその高校に通っている」とか「メンバーの中でも歳上の大沢君は高校の先生」とか、そういう風になってるんです。設定がすごい細かいんですよ。そういう同人誌がいっぱいあります。

岡田　その場合の同人誌は普通のドラマなんですか？

青木　いや、「やおい」ですよ。フツーのドラマじゃないです。
岡田　偏見なんですけど、俺ってどうも「やおい」と聞くと男と男が「ケツ出せ!」って世界を想像してしまって。
青木　それは「やおいとホモのちがいはなにか」ということになるんですけど。
岡田　ちがいあるんですか?
青木　先っちょにウンコがつかないのが「やおい」でつくのがホモ（笑）。
岡田　ああ、呆れて学生が一人帰っていってしまった（笑）。
青木　なんか申し訳ないなあ。私、下ネタ平気やから。さっき話したアシスタントの女の子というのは他にもアシスト先を持っていて、その仕事先でもみんな「やおい」の話ばっかりしてるんですって。でもそこの先生がどうもそういう話好きじゃないらしくて「ホモなんかやだわあ。だってウンコつくのよ」って言ったら、そこにいる別のやおい好きのアシストの女の子がキッと先生睨んで「やおいはウンコつかないんですぅ～!」って反論したらしいんです。だからそのへんにポイントがあるみたいなんで、人からちがいを聞かれたらそういうふうに答えた方がいいかと。
岡田　いややわ、そんなん（笑）。本番行為のない「やおい」も結構あるじゃないですか。言葉なぶりみたいな。でも行為がなくても「やおい」って本質的にSMの世界ですよね。
青木　うーん、それ言うたら、エロってたいがいそうちがいます?　男の人の読むのでも。
岡田　おっしゃる通りです。男のエロまんがでも絶対にSM入ってます。だからアメリカでは日本のロリコンコミックがすごい人気なんですよ。アメリカ人に聞いてみたら「SMをあんなに真っ直ぐには表現できない」と言ってました。あの国でのSM表現は男女とも歓ぶもんだから、やられてる女の子が楽しそうな表情してないと男女差別とみなされるんですよ。絵でもそうだしビデオや写真でも同

じです。ムチでビシバシしばかれてても、カメラ目線でニコッて笑ってなきゃいけないんです。叩いてるだけで相手が痛そうな顔してると問題になるんですよ。本当にハードな路線で「男が女をいじめる」だの「幼女をいたぶる」だのって作品になると、通信販売でしか買えないそうです。アメリカのポルノビデオ見たらもうすごいですよ。男が女に乗っかってるシーンと女性上位のシーンが、**タイムレコーダーで測ったみたい**にきっちり半分ずつになってるんです。男の方が長く上になってると女性差別として糾弾されるんでしょうかね。

青木　そんなん個人の趣味やのにねえ。

岡田　個人の趣味にも社会規制があるんですよ。そのうち民族問題も入ってきて、「ポルノビデオには必ず五民族を出さなければならない」なんてことになるかもしれない（爆笑）。あの国だったらやるんちゃうかな、『**パワーレンジャー**』みたいに。

やおい以外で女のオタク的タームを挙げると、まず「ヅカ」ですよね。**宝塚歌劇**。あと**ピンクハウス**オタクのピンキーってのがあって、コスプレは女の子特有って感じじゃないから……あ、「ショタ」があるか。

青木　でもショタはやおいとちがうから。

岡田　あ、分からん人もいますよね（笑）。こ

『パワーレンジャー』
二十余年の歴史を誇る東映戦隊ヒーローものの一つ『恐竜戦隊ジュウレンジャー』を、アメリカ放映用にリメイクしたもの。驚異的なブームとなり、日本で深夜枠に逆輸入放映が行われるなど様々な話題を呼んだ。変身後の特撮シーン以外はほぼ全個所がアメリカ内での新作リメイクとなっており、設定も変更されている。さすがは多民族国家といった感じで、オリジナルの『ジュウレンジャー』では日本人のみ（当たり前か）男四人女一人のメンバー構成だったものが、男三人女二人、しかも白人、黒人、黄色人種とバラエティーに富んだ構成へと変更。アメリカのこうした人種意識はハリウッド映画にも顕著で、たとえば刑事ものなどの場合、主役コンビはたいてい白人と黒人のコンビになっている。『リーサル・ウェポン』や『ダイ・ハード3』などがその例だ。

宝塚歌劇
ヅカマニアのすさまじい内情に関してはある意味伝説化しているのでいまさら言及するまでもないが、九七年にバンダイより発売された「宝塚トレーディングカード」の登場

94・12・21号

その11 タカラヅカの魔力

宝塚歌劇……それは

こーゆー世界!!

関西の人間は今さらわざわざおどろかへんけど

たとえば 青木夫

東京人 バリバリ

その他の地域に住んでる人にはやっぱ「エライこと」みたいやのう

げっ 何これ

すんごいねー この化粧〜

ツカやねんから当り前やら…

何を今さら——

なんでこんな?

——って私に聞かれても…

ゴージャスな宝塚歌劇はファンもゴージャス——これも当たり前✧

おばさん達もやっぱしハデでアクセサリーとかけっこうすごい。髪は茶色!!って人もけっこう多い。

ツカのコスプレみたいな人達も。

PINK HOUSEの女の子がすごく多い。しかもデコラティブ系の。

ツカ初体験の東京の人と行ったときはおもしろかった

えー!! みんなこんなに髪が茶色いの?

へー すごーい

関西人があたりまえと思ってることってちがうのね….

パンフ

私も昔からTVやポスターで見なれてるはずやのに、やっぱり生で見ると違和感あったもんなー

うーん 女のヒゲって不思議や……

の講義で前列に座ってる人たちはどんな用語でも理解できますけど（大笑）。**ショタ**というのはですね、『鉄人28号』の正太郎少年に由来する「正太郎コンプレックス」の略です。

青木　「半ズボン素敵っ！」（笑）ところで今さらですけど、皆さん「やおい」がなにかってのは分かってはりますよね？

岡田　解説しとこうかな。一般の用語でいえばホモの一ジャンルです。アニメやまんがのキャラクターに自分のホモ妄想を燃え上がらせて、同人誌とかにしてしまうのが「やおい」です。

青木　もともとは「ヤマなし。オチなし。意味なし」の略語ですよね。ホモまんがってみんなそうなのかな。

岡田　俺が昔見ていたやおいというのは『**ボルテスV**』。

青木　それ誰×誰かなあ。すごい気になる。

岡田　いや、忘れました。ごめんなさい（笑）。でもその時代から「ヤマなし。オチなし。意味なし」でしたよ。**ハイネル**様がイジめられたり

により、そのありさまの一部にオタク的な動きが発生しつつある。ヅカ系のインターネット伝言板ホームページで「○○のカード、何万円で買います！」といった騒ぎが発生しているのだ。こうなるとエヴァのトレーディングカードブームとほとんど同じである。ちなみに宝塚カードはヅカ系アイテムとしては初の全国展開商品。

ピンクハウス
リボンでレースでフリルなブランド。なぜかオタクの女の子に愛好家が多い。ピンクハウスにはメンズブランド「カールヘルム」もあるので、ピンキー狙いの男性読者はチェックしておくように。

ショタコン
『鉄人28号』の金田正太郎少年が語源であるとの説が一般的。年端の行かない幼い少年を扱ったポルノコミックなどを指す。ロリコンもののツルペタ系（ロリコン内でも「ベビィフェイスに巨乳派」と「モロに幼児体形なツルペタ系」がある）が好きならば男性読者でもわりと受け入れやすいのではないだろうか。『魔神英雄伝ワタル』のワタルなどさまざまな美少年が餌食となってきたが、最近ではエヴァの碇シンジ君もショタの題材とされている。一四歳といったら普通はショタの範囲外であるのだが、たしかに半ズボンにエプロン姿でかいがいしく料理の支度をしているあたりはショタ魂を熱くするなにかがありそうだ……。

『ボルテスV』、ハイネル、プリンスシャーキン
プリンスシャーキンは『勇者ライディーン』に登場した敵役で、美形悪役ヒーローの元祖ともいわれる。『超電磁マシーンボルテスV』のハイネルもこの路線に連なる「眉目秀麗な悪の貴公子」。ちなみに同人誌界の通説では、やおいの

プリンスシャーキンが裸に剝かれたり。
青木　美形の敵キャラがそういうふうにするって流れがありましたよね。
岡田　それも二種類の流れがあって、強い敵キャラが強いままで出てくるか、それとも捕まるかなんかしていびられるか。こういうものの研究書って出えへんのかなあ。やおい本の歴史研究書ってのを全集で出してくれると嬉しいんですけどね。
青木　「やおいの歴史はこう流れとんのやっ！」って。『**怪獣王子**』から始まって『**エロイカ**』が入って……という内容ね。たしかにいいかもしれへん。深いんですよね、すごく。

世界はすべて「〇〇×△△」の日常

青木　私あんまり「やおい」の友達はいないんですけど、さっきのアシスタントの娘とか詳しい人に聞いてみると、シャレにならんのですって。彼氏もいーひんし、なんか恐いらしくて。私ね、**青磁ビブロス**系のまんが家さんとお友達で、その人のところに一度遊びがてらアシスタントに行ったことがあるんですけど、ビデオずっと流しっ放しなんですよ。テレビ番組とかアニメとか好きなやつを一二〇分テープに三倍録画して、それをずう～っと流してるの。いいシーンになると皆手を止めて金切り

元祖は『機動戦士ガンダム』の「シャア・アズナブル×ガルマ・ザビ」であるといわれる。「ジオン軍士官学校時代二人は寮のルームメイトだったが、ザビ家への復讐を目論むシャア（その正体はザビ家に滅ぼされたジオン家の嫡子キャスバル・レム・ダイクン）はガルマを利用するため彼の体を奪った」といういかにも同人誌的な非公式裏設定が大ウケし、その後『キャプテン翼』の大ブレイクを経て現在へと連なった……らしい。
『怪獣王子』
佐竹雅昭のことではない。昭和四二年放送開始の特撮番組である。
『エロイカより愛をこめて』
青池保子作の耽美系少女漫画。本来は大泥棒エロイカが主役のはずだったのだが、脇役だったはずのNATO情報将校エーベルバッハ少佐の人気が高すぎて、いつのまにかスパイアクションコメディに。「少佐の色っぽい腰つきがたまらない！」などとイっちゃった目で語れれば一人前……かもしれない。

声で「○○様ぁ〜！」「この顔が可愛いのぉ。もういっぺん巻き戻して見ましょうよ！」

岡田　そういうのっていかにも彼氏いなくて家でポテトチップス食ってってイメージあるんですけど、ホンマにそうなんすか？

青木　ポテチは原稿汚れるからホカ弁ですけどね（笑）。私、そこで**『夢で逢えたら』**全部見たんですよ。丸一日しかいなかったけどいろんなこと知りました。普段そこで流れてるBGMって、**TMネットワーク**が多くて、やはり「このソロの声がいいのよねぇ〜」とか金切り声で叫んでました。エンドレスでいろいろなものが回ってて、クラクラしてくるみたいなんですよ。わけ分からんようになって、それを何年も続けているんです。彼女らは。まんが家歴長い先生のところへ行きますと、そこにずうっと勤めてる四〇歳近いアシスタントの人がいて、職場の生活仕切ってはるんですよ。その生活がエンドレス。

岡田　編集の人はなんか救いの手を差し伸べようとは……。

青磁ビブロス
「コミケで目に留まった同人作家に声をかけ、そのアンソロジー集を元ネタ作品ごとに発行する」というスタイルで大成功を収めた出版社。ムービックのセーラームーン・アンソロジーやエヴァ・アンソロジーもこれと同じ系統に属する。この路線は驚異的な売り上げを記録しており、「書店のカウンターに同人アンソロジーが平積みでズラッと並び、ジャンプ・コミックスより幅を利かせている」という、一昔前なら信じられなかった光景を実現させた。

『夢で逢えたら』
ダウンタウン、ウッチャンナンチャン、清水ミチコ、野沢直子らがレギュラー出演していた、コント中心の深夜番組。八九年四月〜九一年一一月まで放映。「花盛り！ハナマン柏独身寮」がイカしてたんだが、もうダウンタウンとウンナンの共演ってないんだろうか。

TMネットワーク
わりと知られている事実だが、TMのファンにはオタク層が多い。ブレイクのきっかけがテレビアニメ『シティーハンター』のエンディングであったせいだろうか。TMは他にもアニメの仕事が多く、オリジナルビデオ『バンパイアハンターD』や劇場映画『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』などのテーマソングも手がけている。TM時代の人気はかなりのものだったため、小室哲哉にとっての「消し去りたい過去度」は菊池桃子にとってのラ・ムーよりははるかに低い……はずである。

青木　それなんやけど、私、笑うたんはね、編集さんを見ても「編集の○○さん（男）ってバイトの△△君（男）と仲良くない？　怪しいよねえ」って、**勝手にやおいにしてるんですって**（会場爆笑）。**なんでも「○○×△△」で考えるんですよ。**「どっちが受けだと思う？」「ええ〜、絶対△△君が受けよお」とか、そういう些細なことで盛り上がって、それで趣味が合った人たちで「じゃあ○○本作ろうよ」ってことになるらしいです。

岡田　それはたとえば、テレビのトーク番組かなんかで「席が離れてるのに同じギャグで笑ってた」とか、そういう細かいところから「二人は怪しい」なんてことも……。

青木　芸能系の「やおい」にハマってる人ってほんとすごくて、ビデオを細かくチェックするんですよ。昔だと『夜のヒットスタジオ』を録画して、あの番組出演者が司会者の後ろに座ってるじゃないですか。それを見て「○○君と××君、いつも楽しそうに喋ってるよねえ……。**はっ！　これは！**」ってていうふうにひらめいて、それで一冊本作るんです。芸能好きになると大変ですよ。ビデオいっぱい録らなあかんから。

岡田　まんがはまだマシなんすよね。その作品だけに登場してるからチェック楽で。いま、やおいの元ネタってどうなってます？　昔はアニメでしたけど、どんどん拡大してるんですか？

青木　何でもありみたいですよ。

岡田　夏コミはカヲル君でしたよね。

青木　そうなんですよね。個人的なシュミとしては、あれにはちょっと異議があるんですけど。

岡田　あと、アニメのキャラと現実の人物はかけないでしょ。

青木　あ、それは**種族ちがう**から。

岡田　そうそう、種族がちがうから（笑）。カヲル君×ナンチャン（ウンナンの南原）とか……。

青木　それはないですね。接点がないからダメなんちがいます？

岡田　よそのアニメのキャラとだったら大丈夫なのかな。カヲル君×ダグオンの誰かとか。

青木　そんなん聞いたことない（笑）。

岡田　たとえば同じサンライズ制作のアニメだったら、サンライズの4スタでお互い座っててとか。

青木　それ、**ゆうきまさみ**さんのまんがで昔やってましたね。コスモがパーマかけさせられてるとかそういう楽屋っぽいやつがあって。私、そういうのはゆうきさんのまんがでしか見たことない。芸能はそういうの結構ありますね。スタジオですれちがってそこでドラマが始まるとか。よくアーティスト同士が同じ番組に出るでしょ。だからちがうグループやアーティスト同士が絡むのはよくあるんです。世界が一緒だから。でもアニメやまんがは細かく世界が分かれてるでしょう。だからその世界層を破るのはないんじゃないでしょうか。

岡田　『ドラゴンボール』のやおいとかはあんまり見ませんでしたね。ベジータなんて意地っ張りな子って感じが愛されそうなんだけど。教室の皆さんに聞いてみましょうか。誰か『ドラゴンボール』のやおい見たことある人います？

青木　あ、結構おるんや。手を挙げてるのが何人か。

岡田　誰と誰でした？

ゆうきまさみ
『機動警察パトレイバー』や『じゃじゃ馬グルーミン☆UP!』で知られる少年サンデーの人気漫画家。パトレイバー以前はみのり書房『月刊OUT』の別冊『アニパロコミック』（同人誌ノリ商業コミック誌のはしり）で活躍していた。対談の個所を読んですぐに「明るいイデオン」を思い浮かべた人は筋金入りのオタクである。「明るいイデオン」は劇場映画版『伝説巨神イデオン』の宣伝プロモーションの一環で、主人公ユウキ・コスモ（アースウィンド&ファイヤーもびっくりの真っ赤なアフロヘアが強烈だった）などの登場人物が延々楽屋オチを繰り広げるパロディコミック。他に同企画の流れでテレホンサービス形式の音声番組なども制作された。

学生　**カカ×ベジ**だったと思います。
岡田　……誰？
学生　カカロットとベジータ。
青木　略してはるし。略すのって使用頻度が高いいうことですから彼はかなり……（会場爆笑）。
岡田　**「カカロット」と言って通じる空間っていい**ですよね（笑）。
青木　すごい幸せやわ。やっぱり女の子のオタクは「やおい」に尽きるみたいですよ。もう、なんでも「やおい」。
岡田　目にやおいレンズついてて、なにか見るとやおいに見えるという感じですか。
青木　あれはもう取れへんね。天然やわ。
岡田　橋龍と小沢一郎見ても……。
青木　絶対そう思う。
岡田　「昔、角栄の前でこんな屈辱的なプレイさせられたんだ」とか（大爆笑）。そういえば、女の人が描くレズっぽいものはあまりないですよね。
青木　いえ、いっぱいあると思います。私**『セーラームーン』**ですごいいっぱい見たし。
岡田　『セーラームーン』は多かったな。でも男がレズを描くのは、レズが描きたいからじゃなくて、「セーラームーンの裸描きたいけど野郎は描きたくないなあ。どうしようか。そうだレズだ！」って感じでしょ。

『美少女戦士セーラームーン』同人誌から「ふゅーじょんぷろだくと」のアンソロジーまで、「セーラームーン」ほど盛り上がったレズ系パロディは他にないだろう。主要キャラクターが女の子ばかりで男性キャラがほとんどいないとなれば当然ではあり、男役が必要なときは少女キャラの一人（たいていはセーラーマーズ＝火野レイかセーラーウラヌス＝天王はるかがその役）が「ふたなりさん」になるというのが定番パターンであった。ちなみに一番人気のパターンは「マーキュリー＝水野亜美が受け」というもの。

青木　男の人の場合は「レズが好き！」って感じじゃないんですよね。でも女の子はホンマにやおいが大好きなんですよ。

岡田　たしかに男の場合はホンマのレズ好きとはちがいますよね。そやからすぐにとんでもない器具を腰に着けたりするじゃないですか。

青木　ホンマにねえ。私、高校時代の同級生にまんが好きで竹宮恵子先生の大ファンという女の子がいて、その子と話が合うかなと思ってたら、もう全然合わなかったんです。その子はね、「女の子はキライ！　女キャラなんて邪魔！」って。

岡田　邪魔!?

青木　その子は自分でもまんが描いてたんですけど、金髪とか黒髪とか美形外人っぽいキャラがメインで、でも女の子のキャラは邪魔で邪魔で大キライだから絶対出さないんですって。まんが読んでても女の子キャラが邪魔だって腹立つらしくて、それ聞いたらもう私引いてもうて。女のキャラが入ってくると人気落ちるとか、ホンマにあるみたいですね。私も『エヴァンゲリオン』の同人誌で**「ミサトがムカつく！　シンジ君にくっつきすぎ！」**とかそういうの読んだことありますよ。「大きなお世話や。あんたに関係あらへん」とかツッコミ入れながら読みましたけど、そんなに腹立てんでも、ねえ。でも本人はわりとマジみたいなんですよ。だから「やおい」の邪魔するようなキャラクターが出てくると腹立つみたいですね。普通ヒロインって博士の娘だとか主人公の男の子とちょっと関係あったりとか、そういう設定が多いじゃないですか。それが「邪魔してる」って風な考えになるらしいですね。

岡田　こう言うとなんですけど、「女の業」みたいなものを感じますねえ。だって男が『セーラームーン』のパロディ描いたって「タキシード仮面、邪魔！」とか思えへんでしょ。

青木　まあ邪魔は邪魔なんでしょうけど、怨念がちがいますよね。そういうの聞いてるとすごいですよ。長編描いてる少女まんが家さんの仕事場なんですけど、長い分修羅場も長いから、詰めの四日間くらいになるとずうっとそういう話題が続くんですって。皆わけ分からんようになってて「私は○○様と△△様！」「私はこう！」「いや、それは認めん！　許さん！」とかそういう話が**丸四日間。**一般的な女の子たちが男の子の話をするのとは、もう全っ然違ってて、泣きそうになるくらいツラくて、そういう話題についていけない人は「帰りたい〜。もう帰りたい〜っ」ってウツ入るらしいです。

岡田　なんか楽しそうやなあ。女の園って感じするやないですか。

オタク少女たちの恋愛

岡田　青木さんのお知り合いというのは、やっぱり女の子のオタクが多いんですか？

青木　うーん、男の子の方が多い……かな。女の子は、大体「女の子の好きな女の子」が多いですね。エロまんが描いてたりとか。

岡田　そういう特殊なジャンルにも女の子がおるわけですよね。

青木　ロリコンエロまんがを描いてる女の子が、この世には確実に存在するんですよ。

岡田　ああいうまんがの作者さんで女の人ってよくいるんですけど、それは「女の子好きの女の子」が描いてるんですか？

青木　そうみたいですね。あとそういうロリコン雑誌に描いてると、男の人が寄ってきて嬉しいって人もいるんちゃうかな。ロリコン雑誌に描いてる女性まんが家ってちゃんと彼氏いる人たちなんですよ。しょーもない男ではあるけど、いっぱい寄ってくるみたいです。

岡田　数から選べるというメリットはありますよね。たとえ薄汚いオタクが三〇人寄ってこようと、その中から選べば一人くらいは妥当なのが……ひどいコト言ってるなあ、俺（笑）。

青木　**コミ結婚**な人たち（笑）。そういうパターンが多いと思いますね。ロリコンまんがを描いてるような女の子の典型的なモデルって、中学生くらいのときにロリコンにちょっとメカ入ってるようなやつがあるでしょ。**あかほりさとる**が脚本書いてそうな、**童顔で肩にちっこいメカ乗っけてる**ような絵のやつ。そういう路線の同人誌出してるサークル入って、五歳くらい年上の男の人と仲良くなって、そのまま付き合いだしてサークルのマスコット的存在になってしまったような、そんな過去を持つ女の子が多いですね。ウチのアシスタントだった女の子や友達はそういう人が多い。

岡田　昔僕が所属していたサークルでも、女の子はすごいモテてましたね。SF関係や特撮関係なんて男ばかりだから、**「円谷英二先生がね」なんて話題にうなずいてくれる女の子**ってだけでもう、宝の山掘り当てたようなもんでしたよ。

青木　「そういう女の子おったんか！」みたいな（笑）。

岡田　（なぜか思いっきり力をこめて）もぉ〜「おったんか！　ゴー！」（笑）

青木　モテてましたよねえ、そういう女の子って。黙っててもいっぱい男が寄ってきて。

岡田　そういう女の子ってどういうきっかけでオタクになるんですか？

コミ結婚
同人サークルや漫研内で出会い、結婚してしまうこと。大学のスキーサークル内とかでくっついても別になにも言われないのに、「スジ者」同士が結婚までいってしまうとなにか因果なノリを感じさせるから不思議だ。

あかほりさとる
手がけた作品は必ず当たるというアニメ脚本家。小説も手がけている。「肩にちっこいメカ乗っけて——」というのは、『ラムネ&炎』などのシリーズのこと。

青木　ウチにアシスタントで来てた娘の一人だと、池袋のデパートの上に、なんかノート置いてある所があったんですって。ノートにイラスト描いておいて、そうするとまた誰かが持って帰って返事みたいな書き込みしといてくれるっていう、そういう交流の場みたい。そこに出入りしてて ある日「あっ、新しいノートが入ってる」って手を伸ばしたら、もう一人男の子が手を伸ばしてて**ノートの上で指先がチョンって触れて**ね、昔のラブコメみたいに。そこから「どうぞ」「いえどうぞ」「あの、まんがとかアニメとか好きなんですか？」という出会いだったそうです。その娘はもともと埼玉に住んでいて、私立中学へ進学したのをきっかけに東京まで出てきたんですって。それで通り道になってる池袋に「なんか同じ趣味の人たちが集まってる楽しそうな場所がある」と知って、そこでその男の子と出会い、そこの同人誌にゲストで原稿描いたり。

岡田　なんかロマンチックな……ロマンチックやけど、彼氏ちょっとええ味出してますよねぇ。

青木　そのお兄さんとは別に付き合ったりとかなくて、ケンカ別れになったみたいですけど。その理由というのが、**同人封筒**で手紙送ったら向こうにエライ怒られたらしくて（笑）。

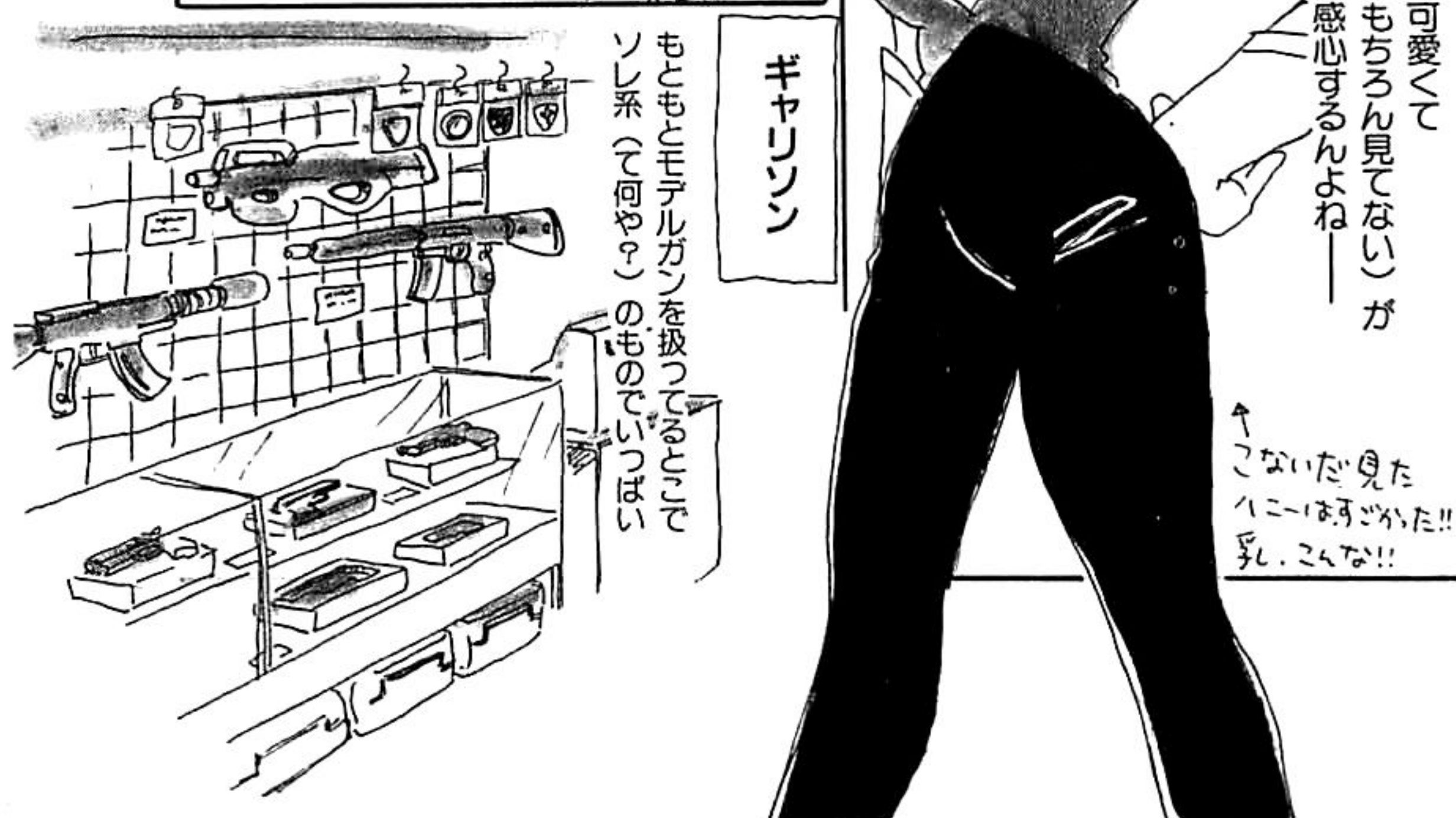
岡田　それもある意味ロマンチックです（笑）。

許せんコスプレ

岡田　女の子のオタクというと、最近ではコスプレがメディアで取り沙汰されています。青木さんはやってませんでした？

青木　うーん、元から「やってみたいな」という願望はあったんですけど、なんとなく機会が

同人封筒
まんが系やイラスト系の同人誌と並んで、コミケ会場などでよく売られているアイテムの一つ。『りぼん』や『なかよし』などの低学年向け少女まんが誌に付録で付いているオリジナルレターセットを、好みのキャラで自主製作したもの。コミケに出入りする人の年齢層やコレクション性などが理由となるのか、実際に使用されることはあまりない。

その46 一億総コスプレ計画!?

なくて。コスプレって、中学くらいのときにそれがホンマは恥ずかしいことなんだって知らずにうっかりやっちゃって、そのまま定着するもんなんですよ。

岡田　えっ!?　俺、初めてのコスプレはハタチでしたよ？

青木　岡田さんみたいな人もいますけど、そういうのはもうしょうがないんですよ（笑）。ハタチ過ぎてやる人は周囲がすごい濃い人たちで固められてて、多分、**一生その道を進むしかない**んです。でも、最近のコスプレは昔とちょっとちがいますよね。

岡田　いまは自分で縫うんじゃなくて、買うようになっちゃいました。

青木　いまコスプレやってる女の子って、オタクの男を嫌ってるらしいですよ。

岡田　なんかデビューのきっかけを狙ってる女の子が多いとか。

青木　コスパ会場で会話聞いてると、なんかもう普通の男女の会話みたいで、「彼女ぉ、すごい似合うね、そのコスプレ」みたいな。

岡田　なんかちょっとちがうよねそういう人たちって。この三年くらいで増えてきたのが、女の子のコスプレイヤーで元ネタ知らずにやってる娘がいるでしょ。

青木　いますいます（笑）。

岡田　だから**白いプラグスーツ**着てても『エヴァンゲリオン』なんて見たこともないし、「え〜、あんなの見なぁ〜い！」とか言ってる奴が多いの。**俺はもうそういう奴らが憎くて憎くて、**「てめえ、晴海に埋めたるぞこのアマ！」とか叫びたくなる！（大爆笑）なんでそういう奴らがコスプレしてるかというとね、この二、三年ほどの間にコスプレ写真が一般誌でも紹介されるようになってきて、それでデビューのきっかけを作ろうと考えつく人が増えてきたからなんです。

青木　そういう娘は本も買わないしビデオも見ませんからね。あと「やおい」と通じるんですけど、

女オタクには「男の子になりたい女の子」がいます。現実の男は好きじゃないし、かといって**小次郎**となんかしたいっていうのでもなくて、どちらかというと「私、カヲル君になってシンジ君とお風呂に入りたい」っていうノリ（笑）。
岡田　倒錯してますねえ。
青木　もう、**ヒネってヒネってヒネり倒し**っていう（笑）。たとえどんなにシンジ君が好きでも女のまま関係持ちたいって方向に行かないで、あくまでも**「男として男のシンジ君と関係したい」**という欲求なんですよね。だからそういう人はミサトさんをめっちゃ嫌うの。

ところで、私「ガイナックス祭り」で上映したビデオがあるんですけど……。『私の処女を破りにきて』というアダルトビデオ。噂で「キャラクターの名前を呼びながら喘ぐAVがある」と聞いて、それをまんがで描いたら監督さん本人が送ってきてくれたんです。監督さんのコメントが書いてあったんですけど、その監督

白いプラグスーツ
『新世紀エヴァンゲリオン』作中にて主人公たちが着用するパイロットスーツで、白いものはEVA零号機専属操縦者、ファーストチルドレン綾波レイ専用のタイプ。
小次郎
日向小次郎。高橋陽一『キャプテン翼』に登場するキャラ。一〇年程前の「キャプつば」ブームではチームメイトの空手キーパー若島津といい感じにされていた。ちなみに基本は小次郎×若島津。
『幽遊白書』
週刊少年ジャンプに連載されていた富樫義博の超人気コミック。連載当初は「うっかり死んでしまったヤンキー少年が生き返るために努力するちょっと泣かせるいい話」的なノリだったが、途中から格闘路線になり、その後のテレビアニメ化によって大ブレイクした。終盤ではこれまでのアニメ絵とは明らかにちがった殴り書きのような荒々しいタッチに。ところがこのタッチが「魔界統一戦」のダークな心理描写とあいまって一種異様な迫力を醸し出し、「富樫は天才だ」との評価を不動のものとした。
飛影
『幽遊白書』のメインキャラクターで炎術と剣術に長けた「邪眼師」なる妖怪。主人公浦飯幽助の敵として登場するが敗北、その後味方になるという、ジャンプの王道路線をゆくキャラクターでもあるが、短身痩軀にツンツン頭、三白眼に黒のロングコートという異様な姿と、その冷徹鋭利な性格が他の格闘路線とは一線を画している。相棒的なキャラクターである妖狐鞍馬とのコンビによってその手の女の子たちから絶大な人気を獲得し、読み切りで飛影・鞍馬の

さんはオタクでもなんでもない普通の人らしくて「とても怖かった」って書いてありました。出てる女優さんは、といっても素人さんなんですけど、『**幽遊白書**』のすごいファンで、同人誌ももちろん描いてて、三〇歳くらいの処女。それで「処女であることが重荷なんで、プロの男優さんならうまいことやってくれるだろうからAV出る決心しました」という人なんですよ。ところが実際に本番シーンに入ると……。

岡田　なんか、途中でドキュメントみたいになってくるんですよね。

青木　そう。もうAV撮れないんですよ、マジ気持ち悪くて男優さんが勃たなくなっちゃって。女優さんはええとなんだっけ、キャラクターの名前を……。

岡田　**飛影。**

青木　そうそう飛影！　「飛影……」とか言い出してるし。まあそれだけやったらなんとかガマンしようかなと思ったらしいんですけど、その女優さんの頭の中では「自分は鞍馬だ」と思ってて、男として飛影と絡んでるストーリーができてるんですよ。それで「俺の……俺の飛影……」みたいな（大笑）。

岡田　それで男優さんもわけ分かんなくなって、部屋の隅っこで『幽遊白書』読み出して。あれは感動したなあ。

青木　男優さんもそういう努力して「僕がなんとか合わせてみます」と言って、「ほらほら、幽助が見てるぞ」とか盛り上げようとしたんだけど、その娘の中の「俺的な幽遊」とはちがったみたいで、急に真顔になって「幽助はそんなこと言わないよ！」

岡田　あのビデオって一日で撮影するつもりだったのが一泊二日の合宿になってしまって、夜、男優

さんが『幽遊白書』読みながら「分かんねえよコレ」って悩んでた（笑）。で、カメラをパンすると女優の方は夏コミ用の原稿描いてる。しかも、キャラクターのキーホルダーを**「ぎゅ」**って握り締めて、「待ってるのよ、いまから処女を失う自分は……」って。でも結局うまいこといけへんかって。でもビデオはなんとか出さなあかんから、もうムリヤリドキュメントみたいにして、途中で「『幽遊白書』とは……」とエロ劇画の作家に描かせた絵を出して、初めて見る人用の解説が入る。

岡田　アダルトビデオで『幽遊白書』の解説聞かされるとは思わなかった（笑）。

青木　構成はうまかったけど。「彼女はいまこのキャラクターになりきっており、男優はこのキャラクターのつもりでいるのだ！」って、キャラのイラストを上からほわ〜んとかぶせてたりしてね。

岡田　クライマックスの方で一応ちゃんとやったら、女の子が急に「飛影、もう離れない」と言い出して、男優さんが面倒臭そうな口調で**「俺はもう行かなければならない。もうすぐ冥界の門が閉じる……」と言いながら後ずさりしていく**という（爆笑）あの展開はすごいですよ。

青木　あれは本当にドキュメントみたいなビデオで、監督さんに聞いたら最初女優さんがオタクだって知らなかったから、もうただひたすら怖かったんですって。イっちゃった目つきで「飛影、俺は、俺は……」とか言い出してるし……。

岡田　途中で、その女の子の頰をパンパン張り飛ばすシーンがありました。クスリかなんかでイってると男優さんが思ったらしくて、「オタクは社会性を持て！」みたいな洗脳張り手が乱れ飛ぶ。でもその女の子はなんで叩かれてるのか分からないって顔しながら、キーホルダーを「ぎゅ」っと握り締めてて（笑）。

青木　そのシーンですごいオタクっぽいなあと思ったのが、女の子が叩かれたときに「痛い」って言ったでしょう。ところがそれ、普通の人が叩かれたときのリアクションの「イタっ！」じゃなくて、

セリフの「痛い」なの。オタクの人ってよく「ウルウル」とか言うでしょ、あれなんですよ。あれと同じ、セリフ口調の「痛い」だったの。それ聞いて「ああ、擬音を口に出すようになったらあかんなあ」とため息ついてしまって（笑）。ダメですよねえ、口に出しちゃあ。

岡田　無意識にやってる人、多いですからね。日常会話がアニメのアテレコ口調になってる人。皆さんも気を付けないと（笑）。

T O D A I
O T A K U
K O Z A

第十一講

日本核武装論

G U E S T

兵頭二十八

ある日、コンビニで「さぁて今週のゴーマニズム宣言は？」なんてサザエさんの予告編みたいなことを思いつつ『SAPIO』を手に取ると、とんでもないことを書いている人がいるのを発見した。『保険も災害対策も、最悪の事態を想定して、その対策を考えるのが常識だ。国の防衛問題も、最悪の事態を想定して考えるべきだ。つまり、最強の敵に負けないようにしておくことが、国防に関する必要十分条件だ。では最強の敵とはどこか？　当然アメリカ合衆国である。アメリカに対する必要十分な軍備とはなにか？　核装備である』

ここまでは、ただの極論だ。兵頭二十八氏のいいところは、この極論の上に、具体的な情報提示がなされているところだ。

まず核装備が、他の兵器にくらべていかに割安であるかを、実際に試算して証明してくれる。また、アメリカに対して核兵器が他の兵器にくらべて、いかに効き目があるか、「対権力直接アプローチ」という概念から説明してくれる。

なんて面白い人がいるんだと感心してしまった。何と言っても、軍備や核装備をものすごく肉体的にとらえている視点が面白い。

僕は常づね、アニメやまんがの中で描かれている戦争が、あまりにもウソ臭くて不満だった。新兵器だけが活躍したり、敵味方の一番強いヤツ同士の決闘が戦争の趨勢を決したり。これでは、ギャングのケンカと変わらない。頭が悪いにも程がある。

ところが、自分が作っているアニメに関しても、どうしてもそういう印象が拭えない。どうやったら、戦争をリアルに描けるのか。この問題は、ずっと心にひっかかっていた。

兵頭さんの記事を読んだ時すぐに、日本核武装論とアニメの中における戦争という問題を、ごちゃまぜに語ってもらったら面白いだろうと閃いた。で、早速来ていただき、今回の講義となったわけだ。

＊

シャアはほんとうに偉かったか

岡田　今回のゲスト、兵頭二十八(にそはち)先生は、よく『諸君！』などに原稿を発表していらっしゃる方です(会場、『諸君！』と聞いてどよめく)。でも兵頭先生は極右じゃありません(会場爆笑)。たまたまというかなぜかというか、言論を発表する場所が極右的であったというだけです(笑)。で、その『諸君！』で発表なされていた**「日本列島核兵備計画／我々はいかにしてくよくよするのを止め、核ミサイルを持つにいたるか」**という戦争論が大変面白かったので、今回皆さんにも聞いていただこうとお呼びしたわけです。なんでオタクの講義で戦争論やるかというとですね、僕自身の戦争認識、具体的に言うと『ナディア』のシナリオ中で設定した**「アニメ製作者として考えた場合の戦争」**をいま振り返って見てみると、ひじょうにヌルいというか、リアリティーに欠けていた部分があるなあと反省してるんですよ。戦争するからには双方とも大義名分を立てる必要があるんですが、ただ「我々は世界を征服するのだ」なんて言っても目的として説得力ありませんよね。だっていまこの教室に誰かが入ってきて「これから東大を征服する！」なんて言われても困るでしょう

「日本列島核兵備計画〜」
一般にオピニオン雑誌の記事のタイトルは編集部で考えてつけることになっている。兵頭氏は、映画『ドクターストレンジラブ』(邦題＝『博士の異常な愛情』)のサブタイトルをメインに使うことを希望したのだが、結局このような長いものにされたという。改筆稿は、『ヤーボー丼』(九七年)という単行本に収められている。

(笑)。「征服されたらなんか困る? 困らないんだよね、ならいいや、勝手にして」って感じで。でも征服者からお小遣い巻き上げられたり、勝手に拉致(らち)されて炊事洗濯掃除など押し付けられたりしたら困る。つまりそれが本当の征服なんですよ。『ナディア』を作るときに僕が考えた「征服」というのは、簡単にいえば武力による経済支配です。悪役のネオアトランは潜水艦使って通商を破壊するんですが、これによって思い通りに各国間の輸出入商品価格を暴落させたり高騰させたり操って、おいしいトコ一人占めの商売をしてやろうと。「儲けるのは俺らだけ。世界経済思いのまま」っていう、**これなら世界征服企んでるように見える**だろうと。これが『ナディア』における戦争のリアリティーだったんです。僕を含めて、あの業界の人たちが考える戦争の理由ってこのレベルなんですよ、結構ヌルいでしょ(会場笑)。兵頭先生はどう思われますか?

兵頭　そこまで自問自答を重ねてきてらっしゃるなら、きっと真の道に到達できるでしょう。オタクの本当にえらい人は、追究を中途で止めてしまわないところが好感がもてる。

岡田　で、前フリ終わったところでまずはパーソナルなことからお話をお伺いしていきたいんですが、兵頭先生はもともと自衛隊に入隊してらしたんですよね。

兵頭　**それを言ったら殺される。**自衛官は除隊後も所属部隊や職種のことを話してはいけないんですよ。「貴様もうしろのほうの純潔は失いたくないだろう。だったら話すな」と釘を刺されてます。ちなみに自衛官は在職中は勝手に海外旅行に行ってもいけないし、昔は上官の許可なしに結婚することもできなかった。

岡田　え? 結婚って、それは**自衛隊の決まり**で?

兵頭　いや、昔というのは戦前の旧軍です。現代でそんなきまりがあったら誰が入隊するんで

自衛官の行動制限
他にも居住地と任務地(基地等)との距離の制限などがあ

すか。
岡田　それで所属部隊はどこだったんですか。
兵頭　北部方面隊第二師団第二戦車大隊本部管理中隊通信小隊です。そこで暗号とモールスを……しまった！　オレはもうだめだぁ！
岡田　その任地はご自分で選ばれたんですか？
兵頭　北海道には最前線に**第二師団**が、そのすぐ後ろに第七師団が配備されていましてね。当時牛とオカマの他に最新装備の七四式戦車があってソ連と実戦がやれそうなのはそこだけだった。しかし、ああ、私の**ツーロン**はなかった！
岡田　じゃあ最新装備に乗りたかったというのが動機。
兵頭　いや、もっと現金な野望もありました。旧日本軍の歩兵小隊を主人公にした戦争映画をいつか作ってやろうと、高校時代から思ってました。まあ、**サンダース軍曹**が「三田軍曹」とかに変わって、**一〇〇式短機関銃**で連合軍兵士を一方的に皆殺しにする映画だと思ってください。ところが病院・警察・軍隊の三つは、イン

る。また、自衛官は憲法六六条でいうところの「文民」ではないとされるので、もし政界への進出を望んで総理大臣になろうなんて考えても法律上許されなかったりする。政権を握りたかったらクーデターでも起こすしかない。
第二師団
陸上自衛隊は北部、東北、東部、中部、西部の五方面隊（各方面総監が長を務める）に分かれ、それぞれに二～四つの師団が置かれる。その他にもヘリコプター団、通信団などが存在。
ツーロン
ナポレオンが世に出るきっかけとなった戦闘の地。
サンダース軍曹
TV映画『コンバット』の主人公。武器であるトンプソン・サブマシンガンは彼のキャラクターの一部である。彼が率いるアメリカ陸軍の歩兵分隊は、第二次大戦後半のフランス国内において数百人のドイツ兵を殺し、戦車から列車砲まで破壊するなど比類のない戦功を重ねるが、一度も本国での休暇は貰えず転戦を続けていく。敵のドイツ兵は「アメリカーナ！」としか言わず、ほとんど狙わずに射ってるのに勝手に死んでくれ、手榴弾一発で数人が宙に舞うのがお約束だった。当時、日本のモデルガンメーカーは、ドイツ軍下士官のMP四〇マシンピストルと、サンダースのトンプソン、ヘンリー少尉のM1カービンまでは商品化していたが、かんじんのドイツ兵のモーゼル九八騎銃と米軍のM1ライフルがどこからも製品化されなかった。トイメーカーも、光線銃のようなデフォルメ物ばかりつくっていた。せめて無可動でいいから、放映中に1／1プラモデルを出すメーカーがあったら、それはバカ売れしたであろう。

サイダーにならないとどうも分からないところがある。みなさんは「連隊」とか「中隊」とか「連隊長」とか「中隊長」とかいわれたって、なんにも具体的なイメージが湧いてこないでしょう。そうした「軍隊内での普通名詞」にどんな実感がともなうのかを五感でつかめなかったら、シブい戦争ドラマの脚本なんて書けっこありませんやね。

岡田　じゃあたとえば『コンバット』の旧日本軍版を撮るための、いわば取材としての入隊だったんですね。

兵頭　そうです。生半可な取材で妥協した脚本を書くから日本映画はつまらないのです。あの業界には、しゃんとしたオタクがいないといえる。

岡田　変な話になるんですが、軍隊で少佐って**階級**があるじゃないですか。これってどのくらい偉いんですか？

兵頭　全体から説明しましょうか。軍隊は「士官」と「下士官および兵」から成っています。

一〇〇式短機関銃
サンダース軍曹のトンプソンに相当する、旧日本陸軍のサブマシンガン。ドイツのマシンピストルに南部麒次郎が手を加えたもので、バナナ弾倉を左横から差し込む。一〇〇式とは皇紀二六〇〇年、つまり昭和一五年の制式制定を意味し、「短機関銃」は英語の「サブマシンガン」の直訳である。陸軍の挺身部隊（落下傘部隊）などが装備していた。

階級
ちなみに現在の自衛隊では、大中小ではなく上から順に1・2・3で表す。陸上自衛隊なら、下から順に2～1等陸士、陸士長、3～1等陸曹、准陸尉、3～1等陸尉、3～1等陸佐、陸将補、陸将、陸上幕僚長の一六階級。海上自衛隊や航空自衛隊の場合も同様で、ただ「陸」の文字が「海・空」に入れ替わるだけ。階級章のデザインも共通で、陸海空によって色のみがブラウン系、ライトブルー系、ネイビー（ほとんど黒）系と異なる。関係者の話によると各自衛隊の中では「1尉から3佐へ昇進」などと、まるでエヴァのような略称を用いることもあるとか。旧日本軍での少佐は3等陸佐に当たる。

『オフィサー&ジェントルマン（The officer and the gentleman）』
邦題は『愛と青春の旅立ち』。

分隊中心の訓練
テリー伊藤著『お笑い大蔵省極秘情報』を読むと、大蔵官僚たちはこの話をそうとう歪曲してレクチャーされていることが分かる。

シャア少佐
『機動戦士ガンダム』のもう一方の主役ともいえる、ジオン

『オフィサー&ジェントルマン』という映画がありましたが、士官とは紳士に対応するものだった欧米の文化をよく伝えるタイトルだ。兵卒は農民だから名簿外というわけです。その士官も、将官、佐官、尉官に分かれている。いちばん下っ端は少尉、中尉。古参の下士官にもバカにされるような二〇代の新米たちです。三〇代くらいにキャプテン、すなわち大尉になって、そのへんからようやく人に名乗って恥ずかしくない階級になります。

岡田　すると大尉クラスになると一〇〇人とか二〇〇人とかの部下を指揮していて、それなりの命令権も与えられていると。

兵頭　一コ中隊が任される。その大尉の上が少佐になります。少佐か中佐で大隊長。参謀本部ならもうバリバリの活動をしている。大佐になって連隊長。ちなみに、三単位制の歩兵部隊だと、三コ中隊で一コ大隊、三コ大隊で一コ連隊ですが、これは決まり事じゃありません。しかし劇画や映画にしやすいのはやはり中隊以下ですね。アメリカ陸軍が第二次大戦後に兵士の意識調査を実施した。それで分かったのです。おもしろいのは、アメリカ陸軍が第二次大戦後に兵士の意識調査を実施した。それで分かったのは、かれらはアメリカ合衆国のためというよりは、軍隊の最小の隊である「分隊」の仲間のために努力していたんだ。それでアメリカ軍は、分隊火器を改良して**分隊中心の訓練**を増やしました。

岡田　あの、なんで少佐について質問したかというとですね、『機動戦士ガンダム』に**シャア少佐**というのがいたからなんすよ（爆笑）。こいつが変な奴で、少佐なんだけど巡洋艦指揮してるんです。

シャア少佐　ジオン公国軍シャア・アズナブル少佐のこと（物語終了時の最終階級は大佐）。連邦軍から「赤い彗星」と怖れられるエースパイロット。

駆逐艦　シャアは『ガンダム』劇中でムサイ、ザンジバルの各巡洋艦を指揮していた。ちなみに物語のラストでア・バオア・クーから脱出するときに乗っていたのは大型巡洋艦グワジン……だったはず。

兵頭　巡洋艦はないな。日本海軍でも米海軍でも、**駆逐艦**や潜水艦だったら少佐、中佐で艦長になれましたが、巡洋艦以上は必ず大佐でなければ艦長にはなれなかった。ただし、戦艦大和でも艦長はやっぱり大佐なんで、少将以上は、艦隊司令になります。もし少佐で艦隊の指揮がとれるとすれば、その軍隊はよほど士官が不足してるんだよ、きっと。

岡田　シャアは少佐なのに専用巡洋艦指揮して、それで戦闘に突入すると赤いモビルスーツに乗って自ら飛び出していくんです（笑）。あれはアニメの中の話だったんですけど、現実にはそういうのってアリなんですか？　もちろんMSではなくて戦闘機でってことですけど。

兵頭　大佐で戦闘機に乗った人は第二次大戦のヨーロッパにいました。ベトナム戦争では北ベトナム空軍に「トーン大佐」という有名な撃墜王が現れた。今の米空軍や海軍で、少佐で戦闘機を操縦するのはごく普通のことです。**坂井三郎**みたいな下士官が戦闘機を操縦していたのは、世界のなかでも日本の陸海軍だけの例外で、日本にはジェントルマンの階級はなかったから、オフィサーも下士官もコンバチブルと認められていたわけです。農民が大将になったっていいんだ。でもたいていの国では、士官でなければ

坂井三郎
旧日本海軍の戦闘機（九六艦戦と零戦）パイロットで、空母ではなく台湾やラバウルなどの陸上基地に所属し、日中戦争から対米戦の前半までに数十機の撃墜スコアをあげた。その後、負傷したため内地で教官となって生きのびる。戦後すぐ、アメリカの空戦記ライターが、話を盛り上げるために旧敵軍の撃墜王にもインタビューしたいと探したとき、坂井が見いだされた。じつは坂井よりも多く撃墜したパイロットもいたようだが、戦記出版社が総力をあげて執筆活動をプロデュースした結果、坂井は日本軍随一のトップエースとして世界中に認知されるようになった。

みんなナチスドイツ
新造人間キャシャーンなど、たしかにナチスなノリの敵役ばかりだった。もちろん太股が膨らんだ乗馬タイプのズボンもお約束。その次に多かったのがちょっとオカルト入った帝国タイプである。『勇者ライディーン』とか『マジンガーZ』とか。しかし最近また盛り上がってきたのか、一部の作品では帝国で貴族でエリートな雰囲気の金髪エースパイロット兼青年将校なんてのが復活しつつある。『新機動戦士ガンダムW』のゼクス・マーキスもその一例。

戦闘機パイロットにはなれない。ちなみにアニメに出てくる**金髪パイロットたち、これ、絶対にナチスドイツ軍のイメージ**がありますよね。

岡田　ありますあります。あれはですね、プロシア軍から持ってきたみたいなんですけど。ナチスドイツからイメージ持ってくるアニメって七〇年代にやり尽くされてしまって、みんな詰め襟立てて肩肘張って、総統に向かって手を振り上げてたんですよ。そういうのはもうダメだってわかったのが大体七六年くらいですね。

兵頭　テレビ映画の『コンバット』に出てくるドイツ兵はただのマヌケな敵役でしたね。ところが、『頭上の敵機』あたりから、ドイツ軍人がカッコ良く描かれ出す。敵を強く描かないと主人公のアメリカ人も英雄的には見えないというドラマ制作上の真理に気がついたんです。その六〇年代アメリカ映画の影響で、日本ではまずロンメル戦記が訳されはじめて、ドイツ軍ブームに火がついた。特に私が子供心にもそのタイトルを恥ずかしいと感じた番組に『レッドバロン』というロボット物があった。これは第一次大戦のドイツの撃墜王、リヒトホーヘン男爵のあだ名でした。リヒトホーヘンは、真紅に塗装させたDRIという戦闘機で一コ飛行中隊を率い、最後はイギリス戦闘機に撃墜されてフランス上空で戦死した。それをギボンズという小説家が、一九二〇年代に『ドイツの赤い騎士』という本に著し、永遠の空戦ヒーローとして定着させたのです。シャア少佐の原型もそこまで遡ることができる。

岡田　少佐っていうのは、いまの日本人の感覚でいうと中小企業の社長くらいですかね。

兵頭　まあ、若社長くらいでしょうか。大佐くらいになったら神様ですが。

岡田　もう一部上場企業の会長クラス（笑）。

兵頭　そうですね。一コ連隊、一〇〇〇人単位の組織を指揮するわけですから、まず大社長ですよ。

ところで士官は、実力があれば定年までに中佐にまでは必ず昇進できますけれども、大佐より上、少将、中将、大将には、実力だけではなれません。そこから先は、政治力で昇進が決まる。

アメリカにリターンマッチだ

岡田　それでそんな世界に「戦争映画を作りたい」という目的でもって入隊したと。あの、さっき前線志願とおっしゃってましたけど、志願ってどのくらいまで細かく注文できるんですか？

兵頭　適性と能力があれば職種はまさに望み次第です。任地も北海道ならばどこでも大歓迎。頭が良くて体力がなくて女の顔を毎日拝みたけりゃ基地通信隊を選ぶ。早く出世がしたけりゃ、大所帯の普通科でしょう。行った先でも適性によって振り分けられる。特科に来たがどうも大砲の音が嫌いというヤツは衛生小隊、施設科に来たがいきなりクレーンの玉掛けの資格を持ってるなら機材中隊とかね。まあそんな資格があったらまず自衛隊なんかに来ないでしょうが。

岡田　じゃあ北海道で戦車に乗りたいというところまでが兵頭さんの志望で、その結果通信部隊として配属された。

兵頭　正確には、最前線で実戦をさせろ、それから戦車兵の行住坐臥も観察したいというのが私の魂胆でしたが、行った先で、戦車部隊の中の通信を担当させられたんです。

岡田　ああ、それじゃ戦車の乗組員として通信を担当するという感じ。

兵頭　ちょっと違う。大隊本部といっしょに、装甲車で移動するんです。でも、戦車兵のはしくれである以上、戦車の操縦、砲撃の仕方、車載機銃の分解、ひととおり習って、さらに歩兵としてライフルから機関銃、手榴弾、バズーカまですべての武器の訓練も受ける。ラッキーだったのは、新兵の段階でコルト45とグリースガンを射てるのは、機甲科だけだった。それで意外な発見をしたんですが、

銃の中で、射って「こりゃ楽しい」といえるのは、タマの火薬量が少なくてしかも銃身が拳銃よりも長いために音が抑制されて耳が痛くならない、サブマシンガンだけですね。その対極にあるのが小銃擲弾で、一発発射しただけで、もう何も聞こえなくなります。

岡田　**ミリタリー好きな人にとってはバラ色の生活**ですよ。二年で辞めたというのはどうして。

兵頭　取材の目的をほぼ達した。それから、私のツーロンはここにはないこともはっきりした。

岡田　幻滅してしまったというような感じでしょうか。そういえば兵頭先生の本の中で「日本には**ABC兵器**に対する備えがない。さてはおまえら、日本は戦争と無縁だと思ってるな？」みたいなくだりがありましたよね。

兵頭　『日本の防衛力再考』ですね。いままでの、カタログデータしか見ようとしない自称軍事評論家たちは、自衛隊の兵器の値段が高いということばかり言っていましたが、そんなのは外国の予算と調達の仕組みを知らないだけです。その手の「オタク」の名にも値しない半可通ライターの顔色をなからしめた本でした。**自衛隊の本当の欠陥は、もっともありえる核戦争を想定してないこと。**そしてほとんどありえないソ連軍の上陸などに備えてきたという思想面にある。つぎに、その想定が非現実的だとわきまえるがゆえの、ハード面での手抜きです。本当に性能がいいなら高価なのは当然で、安いだけの兵器がどうなったかはクウェートの砂漠を見れば分かるでしょう。自衛隊の兵器はけっして高いとは言えないが性能が低すぎるんだ。それは、本格的なテストをしていないからなんですよ。たとえば昔、明治三〇年前後ですが、「三〇年式歩兵銃」という六・五ミリの小口径小銃を採用するときには、病院から屍体を買ってきて実際に遠くから何百発も射ち込んだ

ABC兵器
Atomic/Biology/Chemical。つまり核兵器、生物兵器、化学兵器のこと。先の地下鉄サリン事件によって、「日本なんて素人の作った化学兵器一発で大パニックに陥ってしまうんだなあ」という事実が露呈した。

り、病馬を射ってみたりして、この口径で本当にロシアのコサック騎兵団を撃退できるかどうか、実に真剣な実験を繰り返しているのです。司馬遼太郎氏は『坂の上の雲』で秋山好古(よしふる)を日露戦争の英雄にしてますが、あの先生はこういうメカの話は大嫌いだったので書いてない。日露戦争の本当の功労者は、この小口径小銃をキッチリ戦争までに全師団に配備し終えた有坂成章(なりあきら)という長州閥のエンジニアです。小口径だったから、当時の日本の工業生産力でも、最後まで歩兵銃が弾不足に陥らずに済んだんだ。そしてその世界で一番省資源なライフル実包を工夫したのが、薩摩の何の学もなかった村田経芳という人。こういうことすら知らずに、アメリカ軍は自動小銃だったが日本軍は槓桿式(こうかんしき)だったから大東亜戦争に負けたとか、オタク度の足りないことをしたり顔で語っているのが司馬遼太郎以後の半可通でしょう。それはともかく、今の自衛隊は、米ロからの核攻撃に対してどうするかという真剣なリサーチもプルーフテストもしていない。だから核戦争はおろか、湾岸戦争程度の戦場に出すこともできないんですよ。

岡田　自衛隊とか上の方の人とか、戦争があるかもってのは想定してるんでしょうか。

兵頭　防衛庁の背広組は想定してません。いっぽう自衛隊の**制服組は旧ソ連軍の上陸というフィクションなしに生きられない。**

岡田　防衛庁の答えは「ない」。だけど現場の人たちは「戦争は必ずある」と思ってるわけですね。

兵頭　制服組にいわせれば、「地獄なんかないぞ」といったらみんなの信心が離れるのが心配なのでしょう。いっぽう、**背広組にとっては、「じつは本当の地獄は別にある」という未来を見るのに堪えられないい**んだな。つまりは日本が将来巻き込まれる核戦争のことです。

岡田　背広の人たちがロシアは攻めてこないと考える理由ってなんなんでしょう。

兵頭　文永・弘安の役のとき、北条時宗は元軍がいつ襲来するかも正確につかんでいた。七〇〇年以

上前の話ですよ。いわんや今日、偵察衛星なんか持ってなくたって、対岸の兵備の状況をちゃんと調べて少しもつかめないということはありえませんよ。ソ連が北海道に攻めてくるというガセは、アメリカと日本政府の、自衛隊と国民に対する情報コントロールだった。冷戦時代の日本は、右も左もアメリカが作ったフィクションの上で物を言い合っていたのです。

岡田　海を渡る能力はあるけど、陸地には上がれないというわけなんですか。じゃあ日本は、戦争なんてあるわけないと思いながら防衛予算組んだり法律決めたりしているんですね。

兵頭　戦争はあります。それは核戦争です。ない戦争は、北海道の地上戦です。

岡田　で、自衛隊生活を二年続けてから除隊されて、シナリオライターになられたという。

兵頭　いや、一月一〇日に満期除隊してすぐ入試を受けて、神奈川大学の英語英文科にいきました。なんで英語科かというと、自衛官時代に真冬の旭川の映画館で『アニー』というミュージカル映画を観た。この時はあまりの感動に不覚の落涙をいたしました。それで三田軍曹が一〇〇式短機関銃で木偶のように米兵たちを撃ち倒していく戦争巨篇の方はしばし忘れることにして、こんな優れた娯楽作品が作れる国の秘密は何か、英語を究めてそれを知らねば、と決心したのです。

岡田　もう、「遠回りの天才」っすね（笑）。

兵頭　その神奈川大学の二年生の時、もうすっかり軍隊の取材はやめてまして、英語漬けの生活をしていたんですが、たまたま**江藤淳**先生の『日米戦争は終わっていない』というネスコの本を見かけて、ついつい買って読んでしまった。ひやかしでパラパラと立ち読みしたら、ただの

江藤淳（一九三三～）文芸評論家。知らない人が本文個所だけ読んだら「ああ、つまりはそういう人？」とカンちがいしそうだが、実際には夏目漱石研究の第一人者であり、『夏目漱石』（五六年刊）において、これまでの「人生の達人。国民の教師」的な漱石像を根底から覆した。自然主義文学の覇権下にあって文学界から長らく忘れ去られていた漱石という作家を今一度蘇らせた功績は特筆に価するが、漱石の実生活にこだわりすぎて「兄嫁と姦通してたからこういうのを書いたんだ」

評論家にしては、ちょっと専門的で、刺激されたからです。それで、この著者がどういう人か、文春系の評論家というていどの知識しかもってませんでしたが、感想文というよりは偉そうな所見を書きつらねて、それを郵送したんですよ。なにせ自衛隊やめて二〜三年でしょう、怖いものなんてなかったな。復員兵みたいに、思ったら何でもやれたものです。そうしたら何日後でしたか、夜中の一〇時半頃に電話がかかってきまして、**「君は防大のドロップアウトですか。**私は東京工業大学の大学院で教官をやっている者だが……」というお話だった。それで大学卒業したあと、こんどは東工大の社会工学専攻の修士課程に進むことになりました。

岡田　高校出て自衛隊入って、神奈川大学英文科を経由して東工大大学院。紆余曲折ですよね。

兵頭　これでもまだ省略しているところが多々ありますが（笑）。

岡田　で、大学院の修士論文で、日本の対米戦略を研究されたんですよね。

兵頭　いや、修論は戦略論の研究で、対米戦略はその後の話です。正直な話、私も戦争といったら対ソ戦しか考えてはいなかった。大学院では特別に軍事問題で江藤先生との討論などはしないのですが、自分が構築した戦略理論を現代の日本の立場にあてはめてみれば、どうしても仮想敵からアメリカを外すわけにはいかないのです。いったん理詰めでその結論を出してから、研究室にあった江藤先生の著作なんか見ているうちに、だんだん感情的にも「そうだよな、やっぱしやられっぱなしで引っ込んでいたらいかんぞ」と目が覚めてきまして。**ねえ皆さん、やっぱりアメリカにリターンマッチせにゃあ、いけませんよね！**（会場拍手喝采）

岡田　**一〇年前の東大だったらこの講義つぶされてますよ、**途中で民青の学生乱入してきて、俺らボコボコくらってしまうでしょうし（大笑）。

みたいな解釈にはちょっと疑問も。主著に『作家は行動する』『小林秀雄』『漱石論集』など。

兵頭　時代はどう変わっているんでしょうかね。昔だったら尖閣諸島の一件とかでも必ず騒ぐ奴がいたはずですが、いまの学生は右も左もたいへんおとなしい。

独裁国家を攻めるには

岡田　あの、軍事的な話題なんですけど、太平洋戦争の戦記ものとか読むと、日本人ってみんな「あのときこうしていれば勝ったのに」みたいな書き方してますよね。あれは、どうにかすれば勝てる戦争だったんでしょうか。

兵頭　その手の本が売れるので私は苦々しく思っているんです。東京裁判で絞首刑にされたA級戦犯には一人の海軍人もいなかったでしょう。しかも昭和二六年までは、GHQのお墨付きを得た「暗黒暴露戦記」しか出版はできず、国民の間にすっかり「陸軍悪玉史観」が定着させられました。昭和二七年、サンフランシスコ講和の成立によりやっと占領軍の検閲が廃止されると、今度は調子づいた海軍人たちが「海軍善玉史観」に立つ「アンチ暗黒暴露戦記」をドッと出したんです。その時に「あと五分あればミッドウェーは勝った」だの「『**烈風**』に三菱製エンジンを積んでさえいたら日本は勝てた」

烈風
第二次大戦中に試作が開始されたが、終戦まで量産はできずに終わった、幻の戦闘機。昭和二八年、当時の機体設計者だった堀越二郎（零戦や雷電の設計者で有名）が、「烈風は海軍当局の命令により中島製のネット出力一八〇〇馬力以下の非力なエンジンを搭載させられたために完成できなかった。もし自分が主張していたように、三菱が開発中の予定出力二〇〇〇馬力のMK9Aエンジンを早くから採用してくれれば、マリアナ戦の前にも間にあったろう」といった回想を著し、以後、この「if」は定説のようになった。じつは、堀越は機体専門家でしかもたいへんなエリートであったため、エンジン量産工場の実情には無知であった。当時の日本の工作機械は精度が〇・〇五ミリと、アメリカのメーカーの約五〇〇倍も粗い公差だった。これで設計出力二〇〇〇馬力の戦闘機用小直径空冷エンジンを毎月数百基も大量生産しようとしても、結局ネット出力は中島製エンジンと同程度にしかならなかったはずである。

だのの、メチャクチャな「if」が一挙に普及、定着した。驚くことに、いまだに三流小説家はそれに基づいたくだらない小説を量産している。真にオタク度が高かったなら、とっくに破綻しているそんな設定は恥ずかしくて作品に使えないはずです。私はギリギリこの程度の「if」しか考えられないというところを、『日本の海軍兵備再考』という本で検討していますから、先の大戦の結果に納得できないという方はどうぞそれをご覧ください。

岡田　僕、こういう話でよく気になることがあるんですが、「日本が負ける。日本が勝つ」っていう場合の「日本」というのは、僕ら日本人のことなのか、それとも日本という国家・政府のことなのか、一体どっちなんでしょう。

兵頭　東大生の前だから漢字熟語と外来語は野放しにして説明してもよさそうですね。答えは「国家コミュニティー」です。戦争では、ある国家コミュニティーが、自分たちの主権者の権力、すなわち「飢餓と不慮死の可能性からの遠さ」を高めるために、他の国家コミュニティーと戦うのです。そもそも主権者はなぜ国家をつくっているかといえば、その方が国家をつくらないでいるよりも「安全・安価・有利」だからです。ではA国とB国はなぜ一つの国になれないか。それは、国家コミュニティーの「キャラクター」がA国とB国とではちがっているので、たとえば地球連邦政府というようなものもできない。結局、ある主権者にとって、国家より小さいコミュニティーも、国家より大きなコミュニティーも、自分の権力にとって「安全・安価・有利」ではないのだといえるでしょう。

岡田　つまりコミュニティーにおけるキャラクター=国民性とは、「日本という国がある。いろいろな人が住んでいる」という、共同幻想みたいなものなんでしょうか。「俺は日本人だ」っていう。

兵頭　もっと具体的な形にもなっています。たとえば法律です。法律は各国それぞれにちがいがあるでしょう。それは、一国の主権者にとっての正義が、世界の法典の数だけあるということなんです。

法体系は、国家コミュニティーのキャラクターのちがいをストレートに反映するものの一つですよ。
岡田　つまりお互い「こっちの言い分が正しい」と反目し合うから戦争に発展すると。キャラクター、正義観、社会観のちがいですかね。
兵頭　もっともっと根源からですよ。ロバート・マルサスが『人口論』で書いたように、人がいくら食糧を増産しても、それは人口増加によって簡単に飽和させられるでしょう。マルサスに指摘されるまでもなく、人間はそのことを太古の昔から予測できた動物なのです。「権力とは飢餓と不慮死の可能性からの遠さである」。これは私が大学で考えついた定義ですが、世界の人口が増えつづける以上、あなたの、そしてこの私の権力は、つねに減っていこうとしています。誰でも餓え死にはしたくない。だから、この権力を維持し、できれば増やしたい。それにはどうするか。畑を耕して食糧生産を増やす手もあるでしょう。しかしそれはあまり「安全・安価・有利」な手とはいえないんだ。**一番「安全・安価・有利」なのは、他人が子供を増やすのを抑制すること**です。これが個人間の、家族間の、会社間の、そして国家間の、人が競争をする根源の動機です。世の中に受験競争があり、経済競争があり、貧富の差があり、国家間競争がある、その理由のすべてです。
岡田　では兵頭さんは、第二次大戦は何に根差した戦争だとお考えですか?
兵頭　権力を維持増進する手には、おのれの権力を増す生産と、他人の権力を減らす戦争とあるわけですが、戦争の方が生産よりも「安全・安価・有利」な競争手段だと政治がみなしたときには、必ず戦争が起きるでしょう。これは、古今東西、どの戦争も例外はありません。
岡田　たとえば太平洋戦争というのは、まずアメリカという国が中国に欲望を抱き、それを見た日本が「俺らの中国を取られてたまるか」というノリになってしまって、お互いカリカリきた結果戦争になったといわれてますが。

兵頭　表面的にはおっしゃる通りです。アメリカの妨害によって、対外貿易という生産行為が「安全・安価・有利」に日本という国家コミュニティーの権力を増進してくれなくなった。だから、掠奪戦争という別な競争手段で、日本国は権力を維持増進しようとしたのです。その際、日本はアメリカに勝てないことは分かっていたのですが、勝てないからと予測がついても引っ込んでいられないときがある。それは、国家コミュニティーのキャラクターが危機に瀕したときです。

岡田　それに関係することで、兵頭先生の本の中で印象に残ったことがあるんです。先生、何度も「対主権者への直接アプローチ」ということをおっしゃってましたよね。これによって双方の思惑がズレてしまい、事態がこじれてしまったと。ベトナム戦争でアメリカが敗北したのもこれを知らなかったためであると、そうおっしゃってたのが大変印象的でした。

兵頭　「国体のちがい」という言葉も使っていたと思います。たとえばかつての北ベトナムで、ほんとうに自国の国策に影響力を行使し得たのは、限られたパワーエリートだけでしたね。いっぽう、アメリカ合衆国は、末端の兵士までがワシントンのパワーエリートと同じくらい国策に影響を与えられた。つまり独裁国家の主権者は国民とイコールではないが、民主主義国家の主権者は国民と一致しているという、単純な話です。北朝鮮だったら金正日らの特権階層が主権者ですよね。かれらが飢餓や戦死の危険にさらされれば北朝鮮の政策は変わるけれども、**片田舎で農民の一家が飢えに苦しもうが主権者の知ったことではない**から、北朝鮮という国家の政策は変わらない。

岡田　かりに国民が主権者であればかれらの苦痛が重い場合「主権者である国民が苦しむなんてわが国の国策上あってはならない」という理由で政策に影響を及ぼすと。しかし独裁国家の場合は基本的に「国民がいくら苦しもうが主権者は俺様だ。知ったことか」という考えで、もし政策に影響が出るとすればそれは国民のためではなく、独裁者が「よその国からとやかく言われると俺が恥ずかしいか

ら」という理由による。こんな感じですか？
兵頭　それでいいでしょう。実際にはどんな独裁国家でも民意を完全に無視した政策は行えませんけど、たとえば**経済制裁を独裁国家に対して行ったって無意味**なのはその仕組みのためです。歴史上のどんな大飢饉のときでも、領主が餓え死にしたなんて話はないでしょう。
岡田　民主国家の人がよく「経済制裁は効果がある」と思い込んでますけど、あれは相手の国も自分たちと同じ民主国家であるはずだという幻想を抱いてるからなんでしょうね。「あの国の国民たちはどうも飢えているようだから、そろそろ音を上げるだろう」というノリで。
兵頭「自分たちにとって痛いことは相手にとっても痛いはずだ」というカンちがいを皆してしまうようです。戦時中の日本はどうだったか。日本は貧乏国家だから戦艦一隻の価値は人間一〇〇〇人の命よりもはるかに重い。それで、「きっとアメリカだって戦艦を沈められたら戦意を喪失するだろう」と思い込んで真珠湾を空襲した。ところがアメリカでは戦艦一隻より乗組員一〇〇〇人の命の方が重かった。逆に硫黄島の戦い程度のちっぽけな損害ですら、「こんな作戦を続けるのは犠牲が大きすぎる、やめろ」という世論が沸き起こったくらい。だからアメリカ側は「日本もたぶん自分たちと同じように、空襲で大勢の国民が死ぬことには堪えられないだろう」と考えていた。だけどいくら空襲で国民死なせたって当時の主権者であるパワーエリートたちに直接与えたダメージは微小だったから、ムダな犠牲ばかり増えたわけです。「対主権者への直接アプローチ」の着眼がないとそうなる。
岡田　ベトナム戦争でアメリカが負けたのもそれが原因だったんでしょうか。
兵頭　そうです。アメリカの指導者層はあの時代まで自分たちのカンちがいに気づかなかったんですね。湾岸戦争では「主権者はフセインだ。奴を殺せば戦争は終わるじゃないか」と気づいていたようです。私の修論を読んでいたのかもしれないが（笑）。「やっと気づいたか」という感じですよね

（笑）。おそらく、最初に気づいて実行を試みたのはリビアのカダフィ大佐を爆撃したとき。でも、これは完成していたステルス機を出し惜しんだために失敗。次がノリエガ将軍で、大成功。イラクは三番目ですが、人間が突入しないと独裁者を確実に殺せないこともあるんだという先例をつくってしまった。これはアメリカの対北朝鮮政策を変えたかもしれない。

岡田　するとですよ、もし北朝鮮とアメリカが戦争起こした場合、アメリカはとにかく金正日のいるところや彼の大事にしている施設を攻撃しまくった方が効果的なんですね。で、北朝鮮がアメリカに勝つためには、戦闘機撃ち落とすよりも兵隊をたくさん捕虜にしてアメリカ軍に「おまえらの仲間を殺すぞ」とアナウンスした方がよいと。

兵頭　はい。国際政治は意志の押し付け合いです。自分も相手もちがうキャラクターを持っているのだから、お互い意志を押し付け合うなら**「自分が嫌なこと」ではなく「相手が嫌がること」**を冷静に考えることです。

一兆円あれば日米安保はいらなくなる

岡田　これまでは旧ソ連が日本の敵だとされていたのが、現在では、じわじわとではあるけどアメリカこそ敵だというお考えなんでしょうか。日本の国防上もっとも脅威なのは、ソ連の北海道侵攻ではなくアメリカだってことなんでしょうか。

兵頭　諸外国の日本に対する危害手段をぜんぶ比較してみたら当然そうなります。**日本に届く核ミサイルをいちばんたくさん持っているのはアメリカ**でしょう。だったら、まずアメリカを仮想敵国とするのはあたりまえじゃないですか。

岡田　なんかどんどん複雑な話になってますけど、その場合、最強の敵から守るべき日本の主体、主

権者はなんであるとお考えですか？
兵頭　現在、日本は民主国家ですから、国民一人一人が主権者ですね。あともう一つ、日本国という共同体コミュニティーのキャラクターがあります。
岡田　つまり「日本」という個性や文化ですか。
兵頭　よく日本人には個がない、自我がないという人がいます。しかしそれは程度の差のはずで、弱くなればアメリカ人も個我をひっこめるし、強くなれば日本人も自ずと個我を出します。アメリカにも「敵にできないのなら友達になれ」という現実的な処世訓があります。南北戦争では南部は最後に膝を屈して無条件降伏したでしょう。相手の意志の強さは一戦してみないと分からないところがあって、これだけは予測は不可能です。だから、南部のコミュニティーのキャラクターが脅威にさらされたとき、南軍は北部の意志に挑戦して立った。そして、聖域が奪われ、国家コミュニティーのキャラクターがどうなってももう仕方がないというぐらい、抵抗をし尽くしてから降伏しました。抵抗できるのに抵抗しないと、待っているのはジェノサイドです。だから私は、**戦争ではつねに負ける方が悪い、侵略される方が悪い**という考えです。昭和一二年に見せたような頑強な抵抗を最初からしていたら、中国は列強の侵略を招かなかった。アヘン戦争や日清戦争であまりにもあっけなく負けた中国人が悪いのです。動物ドキュメンタリーを見てください。健康な獅子は鹿の群の中からもっとも弱い一頭だけに追いつくことができる。が、健康な鹿には追いつけない。そして衰弱した獅子は、もっとも弱い鹿にも追いつけない。群のすべての鹿が例外なく全力を出して生き延びようとしなければ、この健全なバランスは保たれません。走れるのに走らない鹿が一頭でもいると、獅子を含めた生態系全体が不健康になる。だから、まだ財力があって、国家コミュニティーのキャラクターも持つ日本人が、あえて軍隊を持たず、**アメリカを仮想敵として最大限の努力をしないとした**

ら、それ自体で悪です。

岡田　いやもう、熱い演説ありがとうございました。私たち国民は日本という会社の株主みたいなもので、政治家に対して株主の権利を行使することが可能なわけですね。で、その国には仮想敵がいて年がら年中ねらわれているんだけど、そのことに気づいている人はあまりいなくて、尖閣諸島問題とかでなんとなく理解できるという具合であると。外国からの侵攻があるかもしれないけど、大多数は有事の際直接戦えないから、そういう危機に対処できるよう、皆でお金出し合って自衛隊を持とうじゃないかと、こういうことでしょうか。

兵頭　わかりやすい喩えですね（笑）。信じられないことに、軍隊を持たなくてもいいじゃないか、侵略されたらひとりひとりがゲリラになれば、という人がこの立体戦争時代にもいる。

岡田　『週刊金曜日』にはときどきそう書いてありますね（笑）。

兵頭　組織的戦闘力は、個々バラバラの抵抗力の総和を上回ります。たとえば四トンダンプで運ぶような大きな庭石があるとしましょう。二〇人の職人がめいめい勝手に力を加えたって、そんな大きな石が動くものじゃない。しかし、親方のかけ声にあわせて二〇人が同時に一方向に力をこめれば、四トン以上の大岩だって転がってしまう。これが組織戦闘力です。すべての外国が軍隊という組織の力を備えているのに、どうして日本人だけ個々バラバラのままで抵抗が成り立つのですか。

岡田　じゃあ私たちのこの国も、普段は何も危険がないっていうような顔をしているけれど、いざとなったら「俺達も攻め込んでやるでぇ！　**声出していこー！**」という根性があるわけですね。

兵頭　ないわけがない。だって紅白歌「合戦」とか、読売巨人「軍」、女性「陣」、合唱「隊」とか、**まるで常在戦場**じゃないですか（笑）。これを英語に訳したらどれもすごい表現でしょう。

岡田　僕は大阪人なもんで、戦争も商売に置きかえて考えるとすごく理解しやすくなるんすよ。敵と

いうのは商売仇ですよね。お互いに利益がバッティングして争いが起こるという。たとえば資源問題にしても、国際的に見て北半球の方が穀物資源を独占しているけど、南半球の人たちが飢えているのを見ても平気でいられるから戦争にならないですむと。だけどなにかの原因で対立する可能性もあるから、カネと人を使って危機管理をしておくべきだという感じですね。

兵頭　南北格差はなぜあるか。西側先進国同士にも権力の格差がある。それから、最強のアメリカ合衆国のなかにも、より権力のあるものと貧民とがいます。その理由はすでに説明しました。人口がつねに食糧生産を飽和しようとしている世の中では、だれもが今日一日だけ豊かに暮らすことは可能だが、その全員が同じように明日もまた豊かに暮らすことはできないのです。なぜなら、今日人口が増えた分だけ、明日の一人の権力は減る。それをヒトという動物だけは予測ができる。だから、**裕福／貧乏というシステムを国内社会、国際社会の中にビルトインすることで、せめて人口の自律的調節を促さなければ**ならないんですよ。貧乏が戦争を抑制してきた。戦争とは成人同士の殺し合いでしょう。経済競争は、他人の子供の数を制限させることです。だから経済もまた人を殺してるんですよ。子供をね。ただ、経済の子供殺しは目には見えないから、ふだんは戦争よりも経済競争をしていた方が「安全・安価・有利」と思われているだけです。しかしもし人類がもっとお利口さんで、地球総人口を毎年一人ずつでいいから恒常的に減らしていくことができさえしたら、明日の生産力で今日の人口を養うのはじつに簡単だと予測がつきますから、人間の権力競争は消滅します。そうなったら、戦争だけじゃなく、経済競争も起こり得ません。

岡田　で、そういうことがあるために、兵頭先生は**「安保やめちまえ論者」**として活動なさっているんですが、安保ってやはりやめた方がいいんですか？

兵頭　仮想敵国と同盟できるわけがないでしょう。いや、**アメリカが核兵器を全部日本に引き**

渡して、平和憲法を制定して日本の保護下に入るというなら別ですよ。 みなさんはアハハとおっしゃるが、その考えられない大バカをしてるんですぜ、われわれは現に。

岡田　その日米安保を破棄または改正することによって、日本は失われつつある主権を取り戻せるとお考えなんですね。具体的には米軍が日本国内で自由に行動できないよう制限して単なる軍事同盟国として扱い、そして日本も固有で軍隊を持てるようにするべきであると。

兵頭　米軍が日本国内から自由に作戦するのを日本政府には止める力がないとしたら、それは占領とどこがちがうんですか。

岡田　でもしかし、いまの状態で日米安保を廃止したらどんな嫌なことがあるんでしょう。

兵頭　じゃあ安保がないんだから君の国はオレが軍事占領してもいいよね、とお濠端の第一生命にアメリカのGHQが復帰して四五年前に逆戻りするだけでしょう。いや、あのビルじゃもう手狭だからアークヒルズあたりかな。ただし自衛隊はいったん解散させられ、「スーパー日本国憲法」が制定されるでしょう。その繰り返しです。日本人が目覚めない限りは。

岡田　いきなりアメリカの軍事的後ろ盾を失うと攻め込まれる可能性も高くなるし、経済などで権利を訴えても「これまではおまえらにも半分の分け前を認めてたが、これからはうちの総取りだ」と脅されて、でも文句が言えないという立場になるんですね。では、どのような段階を踏んで安保改正と国体自立を実現すればいいんでしょうか？

兵頭　核武装です。それも段階を踏んでではなく、一挙に。

岡田　それは、「攻めてきそうな連中はみんな核持ってるからうちも用意しとこう」という低レベルな話ではないですよね。

兵頭　単純にいえばそうなるかもしれませんが、現実問題として、長距離核ミサイルだけが唯一アメ

リカ、ロシア、中国の権力に直接アプローチできる手段なわけですから。たとえばアメリカという国体にとってはワシントンやニューヨークのような中枢都市が被爆するのも、ナッシュビルやラスベガスみたいな田舎の都市が被爆するのも、痛みとして同じ大きさですからね。

岡田　そういえば『インデペンデンス・デイ』という映画の劇中で人口五〇万人くらいの小都市が吹っ飛んだとき、アメリカ大統領がガクッとする場面があったんですけど、たしかにアメリカ人はそれだけで戦意なくしますね。

兵頭　戦意はなくさないでしょう。ただ、これから起こり得る事態としては大統領はとても受け入れられない。そこが、アメリカに対する抑止力を考えるときに重要です。つまり、この場合の核は攻撃兵器ではなく抑止力ですね。相手を牽制するためのものだから、仮想敵一国当たりに対して二発もあれば足りるでしょう。フランスや中国が一〇〇発単位で所有してるのは、抑止力としての意味だけでなく、報復力としての計算をしているためで、あれを参考にしたらいけません。まあ日本の場合は抑止目的での核装備ですから、**米ロ中に対してそれぞれ二発ずつ。合計六発あればいい。**ただし、その六発をアラート状態で潜水艦に積んでおくためには、予備も必要になるから最低でも合計一二発の核ミサイルを造る必要がある。ちなみに長射程ミサイルの値段はというと、一発六〇億円。この価格はこの東大の宇宙研究所というところで開発した、ハレー彗星観測用の固体燃料式三段ロケットの価格です。ミサイルに取り付ける核弾頭は量産してしまえば一発一億円で調達可能なんですが、最初のコストもかかるでしょうし、製造数が少ないですから、一発二〇億円が目安でしょう。核搭載用の潜水艦は大型のものを使用するので一隻七〇〇億円くらいです。

岡田　潜水艦が意外と高い。

兵頭　通常動力で、特殊な運動性もいらないので、技術的にはなんてことないからです。さてそれ

で、潜水艦一隻につき核一発を装備するとして……。

岡田　ええと、ミサイル＋核弾頭で一発八〇億。

兵頭　ただし配備前にも実験費用がかかりますし、約三〇発は研究用に必要です。つまり必要なのは**潜水艦一二隻、核弾頭一二発、長距離ロケット三〇発。しめて一兆四四〇億円。**こんな額で超大国に対する抑止力を手に入れることができるんです。

岡田　その一兆四四〇億円というのは、予算捻出が可能な額なんですか？

兵頭　湾岸戦争のとき、日本は不参加を決め込んだ代償として経済支援を押し付けられたでしょう。そのとき支払った「戦わないための落とし前」が一兆六〇〇〇億円でした。さらに農林水産省関係の補助金が全体でいくらあるかというと、たしか三兆円くらいつけています（会場どよめく）。

岡田　十分お釣りのくる金額ですね。すると核装備と海上自衛隊の兵力アップで……。

兵頭　陸上自衛隊の防空部隊だっていまよりもっと必要じゃないですか。それは、湾岸戦争の映像をみたらお分かりと思います。

岡田　そういえば兵頭先生、自衛隊を縮小しろとは言いませんよね。

兵頭　だって、北朝鮮ゲリラみたいなのがあちこちに複数入ってきたらどうします？

岡田　そりゃやはり警察でしょう。軍隊出すのはマズいですし。

兵頭　でも北朝鮮ゲリラってロケット弾とか軽機関銃を装備してますよ。

岡田　となればこちらも警察に重火器を持たせて……。

兵頭　警察は組織的殺人の訓練をしていない。それに、普段からマシーンのように一斉に人を射撃して一斉に突撃して一斉に銃剣で刺して、刺したあとすぐ次の目標に向かって一斉に走れるという訓練をしてないと、とてもものの役には立ちませんよ。しかし、警察がもっと重装備すべきだという意見

に私も賛成です。別に**四五五口径のスーパーブラックホークマグナム**をもたせろってんじゃなくて、フランスやイタリアの警察みたいに**サブマシンガンを持たせたらいい。**パトカーには一〇番ゲージの**ポンプアクションショットガン**を置いたらいい。

岡田　そうそう、日本って民間人・警察・自衛隊の間に極端な兵力差というか、戦闘力の開きがありますものね。

兵頭　それは良いことじゃないんです。軍隊とバランスをとれるパラミリタリーな武装警察がなかったから、戦前の列強のなかで日本だけが軍閥専制になってしまった。個がないとか自我がないとかの問題じゃないんだ。単にバランス・オブ・パワーの発想が欠けているから、日本人はまだまだアメリカ政府から民主主義の免許皆伝をもらえないんです。

岡田　そのパラミリタリーというのは具体的には。

兵頭　準・国軍的というニュアンスで、実例をあげれば、旧ソ連の赤軍に対してはＯＧＰＵ／ＫＧ

四五五スーパーブラックホーク
『ドーベルマン刑事（デカ）』に登場する警視庁の加納刑事が愛用していた巨大な拳銃。弾に威力がある以外は不便なことだらけの銃で、たとえば銃身長は八インチ以上もあってすこぶる重くかさばり、六連発リボルバーなのだが再装塡は西部劇時代の銃と同じくシリンダーを回しながら一発ずつ空薬莢と実包を交換していかなくてはならない。また引金はシングルアクション専用なので一回ずつ撃鉄を指で起こさないと撃発できない。四五五というのは一〇〇〇分の四五五インチ口径を意味し、戦後の拳銃としては最大級。しかもマグナム薬莢で火薬量が多いから、犯人を貫通した弾がさらに数人の通行人を殺傷する危険もあった。当時の日本の警察では刑事のこんな重武装など想像もつかないことであったが、オウム以後の今日ではそれほど違和感もない。『ドーベルマン刑事』は、時代を二〇年先取りしていた。
ポンプアクションショットガン
空気ポンプを操作するようにすると七、八発の連射ができる散弾銃で、第一次大戦前にアメリカの刑務所で看守が暴動を鎮圧するための武器として開発され、その後、警官用として全米に普及した。各国で狩猟に使われる散弾銃の口径はふつう一二番ゲージ以下であるが、アメリカでは、犯人の自動車を確実にストップさせるために、一二番よりも大きい一〇番ゲージのマグナムショットガンをパトカーに常備しているところもある。

B、旧ドイツ国防軍に対してはSS親衛隊、今のアメリカなら州兵とSWATです。ヨーロッパ大陸では警察そのものがすでに軍隊に近い。

岡田　では軍の他に警察を強化したような武装集団があればいいんですね。軍としての自衛隊は核を装備して海上自衛隊をやや強化し、反対に陸自をややパワーダウン。将来確実に増えるであろう武装テロや小規模局地戦闘に備え、警察の別働隊を設立してバランスを整えると、このような計画で。

兵頭　いや、国内でのいついかなる立てこもりに対しても戦車と銃剣で突撃できるという態勢が陸上の究極の抑止力であり治安力ですから、陸自をこれ以上減らしても何の得にもならないでしょう。スーパー・オウムとか、あらゆることを想定してください。

岡田　自衛官を警察に編入して再編成というのは無理なんでしょうか？

兵頭　かれらは表面的には親近感があるんですが、奥深いところでは仲がよくないんですよ。**二・二六で警視庁を占拠しちゃったでしょう。あれさえしなければね〜。**いまだに警察は、あのとき縄目の屈辱を受けたことを忘れてないようです。

岡田　なおさら警察の武力強化が必要ですか。仲が悪いなら。

兵頭　アメリカはアジアに向かって「われわれが日本軍に対する瓶の蓋になる」なんてフカしてますからね。そういうダボラを語らせないためにも自前の武装警察力というカウンター・バランスが不可欠でしょう。

岡田　しかし兵頭先生、絶対に**「自衛隊を縮小する」という話題には乗ってきませんね**(笑)。

T O D A I
O T A K U
K O Z A

第十二講

愛と誠の変態講座

G U E S T

唐沢俊一

唐沢俊一氏は、ぼくのモノカキとしての師匠だ。と言っても、弟子入りしたわけではなく、僕が勝手に決めているだけだ。「と学会」という「とんでもない本ばかりを研究するサークル」で初めて唐沢さんに会って、いろいろ話しているうちに、「よし僕も、唐沢さんみたいなかっこいいモノカキになってみよう」と思ったのが、この仕事に手を染めるきっかけだった。

初めて書いた本も、最初は唐沢さんにネタを話して、「おもしろい」と言ってもらえたから、安心して書くことができたのだ。いまだにモノカキ業界の常識など、分からないことは、電話や通信で教えを乞うことがある。

唐沢俊一さんは、本当の意味での趣味人だ。僕の趣味は、特撮、まんが、アニメにおもちゃと、オタク的ジャンルに集中している。が、唐沢さんの趣味は、そういったものも含まれるが、もっと幅広く、もっとヘンだ。古書古本、ゲイ、占い師業界、薬品、地下芸人、少女小説、一行知識、レディス・コミック、メキシコ映画……。しかもそれぞれの分野で、超一流の知識を持っていらっしゃる。

この豊富な知識の中から「ヘンなセックス」という話題に絞って、お話をしてもらおうと考えた。ホモやレズが「ヘンなセックス」と考えるのは、素人だ。「ヘンな相手」では、まず獣姦、豚とのセックス。これが、初歩の初歩だ。イヤだなぁ。

いわゆるSMプレイが「ヘンなセックス」と考えるのもアマチュアだ。「ヘンな方法」では、全身三〇〇〇ヵ所に針を刺す。これも、初歩だそうだ。

最初僕は、「ヘンなセックス」を見ることで、人間の奥深さを知るのも、良い子の東大生諸君には貴重な経験だろうと考えていた。が、唐沢さんの話は最初から容赦がなかった。東大生は引きまくる。終いには僕も、唐沢さんの話やビデオから目を背けてしまった。根性なしである。反省している。

途中で逃げる学生が続出。本ゼミ始まって以来の、カルトな講義になってしまった。

＊

変態進化論

岡田　講義に集まった皆さんに言っときますけど、唐沢さんは別に変なセックス評論家ではありませんよ。まあお友達には変な人がいたりするんですが（笑）。唐沢さんは、少し前までなら「カルト」と呼ばれていたようなジャンル、最近ではスカムとかトラッシュとかいったサブカル用語でくくられるノリの分野を専門としている方です。それで今回は唐沢さんが研究しているジャンルの中で話題を「セックスの多様性」に絞り、できるだけ具体的にお話ししていただきますけど、覚悟しといてくださいね、結構キツくなりそうですから（笑）。

唐沢　『トンデモ超・変・態・系』という本を監修して出したんですが、これは『The Encyclopedia of Unusual Sex Practices』って本（ブレンダ・ラヴ著）の翻訳です。全体の約三分の二程度の抄訳なんですが、まずめぼしい項目はほとんど入れました。

岡田　直訳すると『へんてこセックス大辞典』かな？　内容はどういう……っていうか、タイトルだけで想像がつきそうな。

唐沢　ええ、人間のセックスにおける極限とはどこにあるのか、人の性欲はどれほど多様化するのかというテーマで七〇〇種類もの性行為についてまとめているんですが、最初は笑いながら読んでいられるものの、延々読んでいるうちになんか顔が凍り付いてくるんですよ。

岡田　その中のいくつかが和訳で説明されてますけど、たとえばこの「包皮切除」ってやつ、お金払って皮切ってもらって満足ってのは、なんだか形成外科を新手の風俗とカンちがいしてるんじゃないかって感じですよね（笑）。

唐沢　包茎手術の場合は必要にせまられて切るわけじゃないですか。それは変態じゃないんですよ。必要もないのに包皮を切除することにこそ変態性があるわけです。つまりはここがポイントなんですよ。本来はそんなこと別に必要ないし、そんなヘンなことやらなくたって快楽は得られるはずなのに、それをやらないと満足できない。そういう人々がいるわけですね。で、そういった「特殊な性的嗜好」を七〇〇項目も並べることによってなにが浮かび上がってくるかというと、**人間なんてみんな変態じゃないか**って結論なんです（笑）。辞典形式だからこの本自体では結論は述べられてませんけど、読んでるうちに出てくる結論として、そうとしか思えなくなってくる。たとえば皆さんがよくやってる**正常位**ってのがありますよね。この正常位って体位は動物界からみてものすごい変態行為なんです。ふつうはバックですよね。向かい合わせって、ごくごく少数派なんですよ。イモリの黒焼きが精力増強の薬に用いられるのも、水中で腹と腹を向かい合わせて、人間と同じように正常位で交尾する動物だからなんです。人間と同じ形でセックスするからそれにあやかろうって発想ですね。

岡田　バテレンの宣教師が日本に来たとき、「この国は文明化されていない」と言ったそうですね。どいつもこいつも後背位でやってるだ

正常位
直立歩行によって人類の会陰部は著しい進化を遂げた。直腸・排泄物の重量を垂直方向に支えるため括約筋が発達し、肛門および女性器の位置が四足動物に比べて前面＝腹部側へと移動したのである。この構造によって正常位が可能となった。
正常位における「正常」の概念は文化ごとに異なる。たとえば古代〜中世の中国でもっとも一般的な体位は後背位であったし、インドでは仏教彫刻などにみられるような対面座位が「正常位」とされていた。

なんて未開の地みたいだって。
唐沢　それ、たぶん安土桃山文化の爛熟期じゃなかったのかな。その時期の日本では変態セックスが流行(はや)ってたんですよ。
岡田　あっ、すると江戸時代以前は日本人も正常位だったんですか？
唐沢　いや、文献に残るもっとも最初のセックスは後背位です。日本神話にはイザナギ、イザナミの両神が後背位で性交したってくだりがあるんです。イザナギ、イザナミの夫婦神は最初、セックスの仕方を知らなかったんです。これから子供を作ろうと思ったのにやり方が分からなくて悩んでると、そこへ神様の使いであるセキレイがやってきて、こうやるんだよと教えてくれたんですね。ところがセキレイが教えたもんだから、雄が雌に後ろから乗っかるという後背位だったんです。
岡田　あ、セキレイもバックなんすか。
唐沢　小鳥ってふつうバックですよ。**鳥の正常位なんて見たことないでしょ**（爆笑）。
岡田　……うん……見たことない。
唐沢　そのせいかあらぬか、セキレイって漢字で書くと鶺鴒、セナカって字をあてますね。教師がセキレイだったせいで、日本神話上初めての夫婦であるイザナギ、イザナミはずっと後背位だったんです。これは江戸川柳にもなってるんですよ。

鶺鴒も　一度教えて　呆れ果て

というの（爆笑）。まあそれはともかく、動物学者のデスモンド・モリスは、正常位のおかげでヒトはサルから進化できたんだと唱えているんです。高崎山や上野動物園では、飼育係が冗談で教え込んだのか正常位で交尾するサルがいるんですけど、一度覚えるともう、すごい夢中になってやるというんですよ。相手と顔を見合わせてお互いの興奮を確認するというのは、それくらい革命的な変態行

為だったんですね。その興奮を覚え、快感を得ることへの欲求を得たがために大脳新皮質が進化したと。これがモリスの説です。『二〇〇一年宇宙の旅』の冒頭で、モノリスに触ったサルが進化を遂げますよね。**本当はあのモノリスの表面にはでっかく「正常位」って書いてあったんです**（大爆笑&拍手の嵐）。じゃあ高崎山のサルに変態行為を教え込めば大脳皮質が進化して人間になれるかっていうと、これ、ならないんですね。やっぱり本能を揺るがすところまでいかないせいか、しばらくすると普通の後背位に戻っちゃうんですよ。つまりサルたちにとっては、人間が教えた正常位という代物はあくまでも遊び、プレイなんです。遊びとしての意味しかなくて、本来の「プレイ」ではないわけで、「セックス＝生殖行為」はやはり後背位以外にないんです。だけど人間だけは正常位を捨てなかったわけで、これはつまり、人間はもともと変態行為が好きな動物なんです。それで「もっと他の変態行為を」って探し求めてるうちに脳みそが大きくなってしまったと。

それ……ほんとに気持ちいいの？

岡田　『へんてこセックス大辞典』で紹介されてる変態プレイの中でも、いわゆるフェチ系のものはまだ理解の範疇というか、ある程度社会に認められつつありますよね、デブ専に走る奴とか、靴フェチとか制服フェチとか、**包帯フェチで綾波レイに転ぶ奴**とか（笑）。

唐沢　包帯フェチの中でもコアなのが「ミイラ化プレイ」というものでして（笑）。ボンデージというのは拘束っぽいもの全体を指すんですけど、わりとセオリーになってるとこでは性器やアヌス、乳首をさらしたままにして、道具は包帯やハサミ、吊るし用のフック、鎖、パニックスナップ、頭部用ベルト、ギャグ（ボール状の猿ぐつわ）などが使用されます。ミイラ化プレイではこれを徹底的に推し進めて、全身を完全にラッピングしてしまうんですよ。布やら皮革やらでグルグル巻きにされて天

井からぶーらぶーら揺れてる状態を楽しむそうなんですけど、なんだか楽しそうですね（笑）。もっとハードなのだと、「串刺しプレイ」ってのがあります。これの実況テープがあるんですが、「トントントン」って大工が犬小屋建てるような音がしてですね、それにかぶさって世にも痛そうな悲鳴が聞こえてくるんです。

岡田　聞かせてもらいましたけど俺、あんな痛そうな声、これまで聞いたことなかったっすよ。

唐沢　これで痛がらない奴がいたら友達になりたくないですよ。それでこのプレイに関してはちゃんと注意事項が書いてあります。「ピアッシングで用いるような殺菌を行うべきである。木まで貫通している釘や針の先端は、皮膚から引き抜く前にアルコール消毒する必要がある。これは出血をともなうプレイなので安全な性行為とは考えられない」。この本、ほとんどの行為にこういった注意書きがあるんですよ。でないとこれを実践する奴が出てきちゃいますから。当然本のトップにも「すべての行為は自分の責任下において行うこと」と断りが入ってるんですが、読んでるうちにだんだん、そのリスクを背負ってまでもやりたいって欲求はなんなんだろうというのが見えてきますよ。次は痛くないのを紹介しましょうか。「肥満女性愛好」。

岡田　ブハハハハハハハハハハハハハッ！

唐沢　ただのデブ好きですね。だけどその太り具合ってのがそんじょそこらのデブとは比較になりません。岡田さんが痩せて見えるくらいの破壊力です（笑）。

岡田　嫌そうな顔してる人もいるけど、誰もまだ席を立とうとしませんね、すごい。

唐沢　まあまだ甘いネタばかりですから。

岡田　これで甘いんですか……はぁ。

唐沢　つかんだところでそろそろかな。はい、次はこれ、「嗜糞症」といって、ウンコ好きですね。

©古屋兎丸／ブレンダ・ラヴ著　船津歩訳　唐沢俊一監修『トンデモ超・変・態・系』（二見書房）

この人たちはどういうことやるかっていうと、図を見てください。こういうふうに……（会場、爆笑の渦）。

岡田　うわっ！　これすごい！　なんですかこれ。ガラステーブルの上でウンコしてるの!?

唐沢　そうそう。本来は直接ぶっかけるんですが、最近はエイズ問題があるんで、上に乗った女の子にウンコしてもらうようなのがポピュラーらしいんですよ。もう肛門の開く瞬間までばっちりって感じで、イラストは古屋兎丸さんなんですが、この男がまたいい表情してるでしょう（笑）。……岡田さん、なんか顔が凍り付いてますけど。

岡田　あ、いやちょっと。これセックスなんでしょ？　性的興奮なんすよね。**お笑いじゃないんでしょ?**（笑）

唐沢　あとすごいのが「皮革嗜好」、いわゆる皮フェチですね。単に革ジャン着たお姉ちゃんがいいとかピンヒールで膝上までのブーツがたまらないとかってレベルならまだマシな方なんですけど、**エド・ゲイン**みたいなレベルにまで達してしまうとちょっと。

岡田　エド・ゲインは皮革だけじゃなくていろ

「エド・ゲイン」
エドワード・シオドア・ゲイン
一九〇六年八月二七日生。
自ら殺害したのは二人だけだが、ゲインが世の殺人者愛好家に絶大な人気を誇っているのは、その天才的な死体加工センスにある。墓地からかっさらった文字どおり「掘り出し物」のフレッシュな死体を材料に、人皮のランプシェードや太鼓、頭蓋骨製スープ皿などの作品を制作していたことで有名。人皮製の超おしゃれなジャケットを身にまとい、月夜の墓地でダンスしてたのだから、まさに「人の皮をか

んな部位をムダなく利用してましたよね。それでフェチの次が、道具などを使用しないナチュラルな……というか（笑）。変わった性交・快感会得のための身体的技術なんですけど、このうち「健康な男子なら一度は考えたことがあるだろう」ってのがこの「オートフェラチオ」。オートというのは「セルフ」と同義であると捕らえていいのかな。これ、ほんとにできるんですか？　もし可能なら日本中の男子中学生に生きる希望を与えられるんですけど（笑）。

唐沢　実はできるんですよ。ビデオで白人が実演してるのをこの目で見ました。

岡田　俺、やったけどできませんでしたよ。

唐沢　そりゃ岡田さんは無理でしょう（爆笑）。でもね、そのビデオがまた感動的なんですよ。本気で「皆さんにお見せしたい」と思うくらい。人間やる気になればなんだって可能なんだという感動がありますよね。ただしオートフェラチオって射精できないんです。イク瞬間は体がピッと反り返りますから構造的に無理らしいんですけどね。だからもしやりたいなら、**イク瞬間ぱっと逆立ちしてオート顔射しなくちゃならない**（爆笑）。

岡田　世の中不毛だなあ。講義聴いてる皆さんも、もしよかったら御自宅の風呂場でどうぞ。銭湯でやると大問題ですが（爆笑）。

唐沢　さて、次は「**聖物愛好**」いってみましょうか。

岡田　マリア像とかならコケシ代わりに使えそうですけど、日本じゃあまりないですね、こういうのは。これもフェチなんですか？

唐沢　うーん、むしろシチュエーション系ってとこじゃないですかね。ほら、十字架やマリア像など

ぶった悪魔」である。ちなみにゲインの墓泥棒ダンスをデザインしたTシャツは犯罪オタクなら絶対ゲットの人気アイテム。裁判で死刑を免れ、八四年七月二六日、精神病院にて死去。死因は老衰であった。

のキリスト教的アイテムって、単なるモノを超えた強い意味性がありますから。聖物愛好が誕生する元となったのは、一七〜二〇世紀初頭、ことに一九世紀ヨーロッパのキリスト教社会にあった、厳格な宗教的道徳観なんです。抑えつける力があまりにも強かったんで、その反動として「聖なるモノを思いっきり冒瀆したい。ああ、なんて淫らなことなんだろうか」という解放感を求めるようになったんでしょうね。これを日本に置き換えると官僚やエリートビジネスマンが幼児プレイやおむつプレイにハマるということになる（笑）。いや真面目な話。あれもストレスからの解放ですからね。責任感とか地位とかの「エリートとしての誇りを」というプレッシャーと宗教的道徳感が入れ替わっただけです。

岡田　この講義に集まった東大生の皆さんも、そのうち何人かはそういうプレイにハマるのかなぁ（笑）。

唐沢　若いうちから周囲の期待でプレッシャーかけられてますからねえ。その反動で、責任もなにも問われない赤ん坊の頃に戻りたいって願望が。ただし、幼児・おむつプレイに限ったことではないんですが、この手のものはたとえ興奮しても絶対にセックス＝本番はしないというのが王道なんです。やっちゃったら邪道なんですよ。

岡田　やれなくてもいい、この状況が至福なんだという。

唐沢　そうそう。完全にイっちゃってるシチュエーション系プレイの中でもとくに壊れてるのが「放置プレイ」でしょうね（笑）。本人は縛られてただ部屋の隅に転がされてるだけ。それで**女王様は**

聖物愛好
サディズムの語源となったマルキ・ド・サドの小説中では、ことに及ぶ前に延々神を冒瀆させる描写が頻出している。また、ジョルジュ・バタイユの超鬼畜文芸作品『眼球譚』では、聖物どころか主人公たちが神父を襲い、犯した挙げ句に眼ん球をくり貫いて女性器に挿入するというすさまじい描写があった。

というと、部屋の中でラーメン食べてたりするんですよ。「ああっ！　僕ってば女王様から完全に忘れ去られてる。このミジメさが最高！」って（笑）。つまり「なにかされる」というマゾヒズムではなく、「なにもしてもらえない」マゾヒズムなんですよね。

解放のための変態、束縛のための変態

岡田　そうしてみると、変態度ってのは束縛への反発力が強いほど高まるんでしょうか。
唐沢　束縛から解放され、自分の殻を打ち破る快感というのはたしかに強いものですし、その快感を得たいがために日夜変態修行を積んでる人々がいるわけですが、その逆に束縛を目的とした結果生まれてしまった変態性や、あるいは性的な多様性＝自由をめざした結果、なぜか自分を束縛したいという方向へ向かう場合もあります。これは……うーん、「鎖淫」とでも呼ぶべきなのかな。
岡田　たとえばこれですか？　ヴァギナを縫いつけちゃうってやつ。
唐沢　これは未開社会で行われていた一種の貞操帯なんです。ここに説明が書いてありますけど、女性が妊娠したら他の男とセックスできないようにヴァギナを縫い合わせちゃうってやつですね。ただ、これをマゾヒズムとして行う場合、男性からの支配という形ではなく、**女性自身による女性否定**という形になるんですよ。
岡田　というと。
唐沢　「自分は女性である」ということそのものを、ヴァギナを縫い閉じることで封印してしまうんです。「ヴァギナなんて性交と出産のためだけの器官じゃないか、この穴ぼこが私を女性として規定し、縛りつけている。だからこいつを否定してやるんだ」って心理ですよね。
岡田　その時代その土地の文化に左右されるところが大きいんだなあ。ストレスの大きさや質も文化

によって変わりますものね。

唐沢　歴史をひもとくと、日本では大正一〇～一五年にかけてもこういう変態セックスが流行っています。たとえば今回資料として持ってきたのはこれ、大正一五年頃の『ぐろてすく』という、日本で初めて大々的に売れた変態エロ雑誌。エロではあるんですけど猟奇性も全面に打ち出した構成になっていて、目次を見ると「世界残虐刑罰史」とか「支那の泥棒市場」とか「近世詐欺捕物講」とか、犯罪系の企画がブームであったということがうかがえますね。この頃の時代は変態と猟奇の全盛期だったんですけれども、日本がだんだん戦争へと向かっていって、変態どころじゃなくなってしまったんです。日本史上最大の抑圧時代ですね。その抑圧が一気に弾けたのが第二次大戦後なんですよ。カストリ雑誌というのが流行り出しまして、これはズバリ猟奇がテーマです。軍国主義の抑圧から解放されて、変なセックスへの欲求が吹き出したんですね。ちょっと後の方の時期ですけど、ここに昭和二八年発行の『風俗草子』という本がありますんで見てみましょうか。

岡田　あ、見ます見ます。

唐沢　怪奇幻想っぽいテイストで、頭から終わりまでアブノーマルな特集ばかりです。これ見てもらえますか？（巻頭カラーイラストを開く）いきなり女が縛られてますよね。これを描いてる中川彩子って人がほんといい味出してるんですよ。トンデモ系のＳＭばかりでして、はるか雲の彼方まで届くような高ーい柱に女が磔（はりつけ）になってるとか（笑）。もっとすごい作品だと、デパートが並んでてその屋上のすべてに、アドバルーンにくくりつけられた裸の女が浮かんでるとかいうのがあって、そういうわけわかんないのをいっぱい描いてる人です。この女の人は（笑）。

岡田　こっちの特集は、これ、ＳＭ指導ですか？

唐沢　「異性六態」ですね。このお爺さんは伊藤晴雨という、日本の責め縛り絵の第一人者です。陵

辱の構図とかいって、「これ、こうするのじゃ」なんて指導してるんですが、いい表情でしょう、このお爺ちゃんがまた（笑）。

岡田　こいつ嬉しそうだなあ（笑）。

唐沢　他の企画もこんなのばかりですよ。「臀部マニアの告白」とか、「剃刀マニア」とか「獣の部屋」とか「変態性欲者はこんな殺人をする」、「どんな男がマゾヒストか」、あとこの企画もいいですね。「ソドミー大座談会」と銘打って新宿のオカマを大勢集めての座談会組んでます。

岡田　その時代はホモをソドミーって呼んだんですね。ソドミーって語源はあれですか、聖書に出てくるソドムとゴモラという街の名前……。

唐沢　そうそう、背徳の都ですよ。この街があんまり堕落してたものだから使者がよこされて「そんなことやってると街が滅びちゃうぞ」って警告があったんですけど、**マズいことにその使者が美少年だった**（笑）。そんな可愛い男の子を差し出されてソドムの連中が黙ってるわけなくて、「滅びちゃったっていいからさあ、君、ちょっとお尻貸してくんない？」とぬかし、それで全滅（爆笑）。

岡田　聖書ってそんな話多いですよね。あれは旧約聖書だったかな。聖人かなんかが逃げてきたんで家にかくまったら、追っ手が押しかけて「おいこら、ここに逃げ込んだ奴をよこさんか」と脅したんですけど、家の住人は「そんな奴知りませんよお。それより旦那、うちにゃあ娘が二人いるんですがどっちも生娘（きむすめ）ですぜ。好きにしちゃっていいっすから」と……。それで追っ手たちが娘をやっちゃってる隙に「聖人様、さあお逃げください」（笑）。ひどい話だよなあ。

唐沢　ほんとに聖書は、ねえ（笑）。オナニーの語源も聖書中の登場人物・オナンなんですよ。これは元来「自慰」を指す言葉ではなく、生殖に結びつかない性行為すべてを指しているんです。これらの物語が成立した当時は、厳しい自然に耐えて民族を発展させようという社会風潮がバックにあった

んで、とにかく子孫を産み増やさなくてはならなかったんです。一滴たりとも精液をムダにしてはならなかったんですよ。兄が死んだら弟がその妻を譲り受けて再婚しなければならないとか、そういう社会ルールがあったんです。SMや同性愛、アナルセックスなどのすべてが、生殖せず大地に精液をこぼした**「オナンの罪」**だったんですね。

岡田　だからこそ生殖を聖なる行為とみなしたわけね。

唐沢　その神聖視があまりに過剰化した結果、セックスから生殖以外のファクターをすべて排除しなければならないってところまで突っ走ってしまったんです。これを突き詰めていくと「精液を女性器内に出す」という部分しか残りませんでしょ？　厳しい禁欲期であったビクトリア朝時代なんて、お互い頭から袋をかぶって性器だけを露出させ、正常位オンリーで感じてもいけないってノリだったそうですよ。

岡田　なんだかマヌケな姿だなあ（笑）。しかし、そこまで抑圧すると反動が恐いような。ハジける要因ってのはあったんですか？

唐沢　やはりキリスト教権威の失墜というのが要因でしょう。とくに、文化人類学による影響がすごく大きい。それまでは、文化の頂点に白人によるキリスト教社会があるんだと考えられていたんです。つまり、どんな未開社会であってもいずれは西洋的、キリスト教的な社会に進化するはずだという文明論ですよね。それで宣教師たちによる布教活動が盛んだったんです。ところがマリノフスキーっていう人が「これはどうもちがうらしい」と唱え出したんですよ。どうも文化・文明というのはそこだけで閉じているらしい。ペニスケースぶら下げてヤリ持ってる連中がいくら進歩しても、キリスト教的なものにはならず、かれらなりの発展を遂げるんじゃないかっていうのが彼の主張です。彼は異文化における法律や刑罰、タブーの研究をしているうちに、かれらの風俗に強い興味を抱きまし

て、その研究成果を『未開人の性生活』という本にまとめたんです。これを読んだときの西洋人のカルチャーショックといったら、それはもうすごいものだったでしょう。これまで格下の未開人だと思ってた連中が、キリスト教に縛られてる自分たちよりもはるかに豊かな性生活を営んでいたんですから。「俺たちはいままでなんてつまらないセックスをしてたんだろう」って感じですよ。夫婦が寝室を共にするどころか、ベッドの中で会話することすらタブー視されていたんですから。

岡田　良識ある市民や貴族はキリスト教の道徳感に従って禁欲的でお上品なセックスをしなければならなかったという……。

唐沢　厳格に育てられた人の方が、いざハジけたときの暴走ぶりはすごいですからね。未開人たちの性生活をまねてみたら、これまでとは比較にならないくらい気持ちよかった。それでもっと興奮するセックスへの欲求が高まってきたんです。わざわざ足を運んで**「君らのセックスを見学させてくれ」**なんていう連中まで出てきて、いろんな情報が入ってくるようになったんですよ。時代はちがいますけど、日本でも清水正二郎という人が『世界の性生活』という本を書いています。清水さんは後の胡桃沢耕史さん。この人、清水正二郎の名前でセックス記事ばかり書いていたんですよ。

岡田　『世界の性生活』ってインパクトあるタイトルだなあ。コピーがついてますね。「自由なセックスを実現するために」。

唐沢　この本が受け入れられたのにも歴史的・社会的な背景があるんです。当時はまだ「戦後」というものを引きずっていて、物に対しても精神的な楽しみに対しても国民みんなが飢えていたんですね。戦争で飢え切っていたところへ新しいものがたくさん入ってきて、みんながそれを貪欲に吸収していた、と。そして外から入ってきたものの中にはセックスもあったんです。中国大陸とかに赴いた軍人たちが現地の売春婦や慰安婦と関係して、日本とはちょっと異なったセックスを覚えてきたわけ

でしょう。そういうものが輸入されて、これまではデカダン趣味人のものであった「変わったセックス＝変態的なもの」の愛好者が一気に増えたんです。

岡田　選択肢に幅が出て、変態に磨きがかかったわけね。

唐沢　ええ。ただし幅が広がりすぎると当然飽きがきますよね。「なんかありきたりの変態じゃあもう満足できないなあ。もっと興奮すること、変わったことってないのかなあ」という暴走が始まって、その果てに「まてよ。セックスしないで人を好きになるのって結構興奮するかも」なんて考える奴も出てくるわけですよ（大笑）。

岡田　じゃあ、純愛とかプラトニックな関係というのは変態行為の最果てみたいなものなんですか？

唐沢　「好きになったり欲情したりしてセックスする」というのが普通ですから、セックスしないっていうのは一種の変態行為。さっきの放置プレイに近いんですよ。だから**『愛と誠』みたいな純愛というのは、本当は放置プレイなんです**（爆笑）。

岡田　「清く正しい関係でいようね。ああ、なんてたまらないんだろう」って（笑）。もどかしさが二人をより燃え上がらせるという。

唐沢　ほんとはセックスしたくてたまらないいんだけど、あえてそれを抑圧するというね。**『愛と誠』**ってほんと、変態ですよ。

岡田　突っ走ってるなあ。いいわあ（笑）。そういうのって流行のサイクルみたいなものがあるんですか？　数年ごとに繰り返されるレトロブームみたいな。いまはコアなマニア層の間で

『愛と誠』
マンガ史上に燦然と輝く、熱血純愛大河ロマンの金字塔。原作は梶原一騎。当時の読者の間で、名脇役岩清水君の真似をして「ええっ!? それは事実なのかい？ 早乙女クンっ！」という口調が流行した。

『GON!』
ミリオン出版から発行されているディープな雑誌。表3広告にワラ人形セットの通販広告が載っているあたり、なかなかの因果テイストを感じさせる。ちなみに比嘉編集長は以前『ティーンズロード』の編集長を務めていたこともあ

『**GON!**』とか『**危ない1号**』とかのディープな鬼畜本が流行っていますけど……。

唐沢　それもまた一つの流れでしかありませんから。**次にくる流れはたぶん純愛ですよ。**純愛とかヒューマニズム、感動モノなど、泣ける系統のものがブレイクするというのが大方での予想です。その前にライト系というか、セックスも変態もオシャレのひとつとして軽く取り込んじゃう、そういうムーヴメントが来るかも。一部でもうこれは出始めてますね。

豊かな人生がほしければやっぱり変態にならなきゃ

岡田　変態先進国のアメリカだと、いまはどういうムーヴメントがあります？

唐沢　いま一番ノッているのは、ピアッシングやタトゥーなどの肉体改造・変形系の変態ですね。そうだ、タトゥーやスキンアートの分野で笑える流行があるんですよ。これまでのアメリカン・タトゥーに加えて民族系の**トライバル・タトゥー**やらなにやらと新しいものがいろいろ出てきてるでしょう。その中にジャパニメーションもののタトゥーがあるんです。背中一杯にヤクザ風のクリカラモンモンを入れてて、でも

『**危ない1号**』
データハウス発行の雑誌（のフリをした書籍）。村崎百郎のゴミ漁り記事やら死体やら強姦やらドラッグやらと、鬼畜で因果で電波なネタばかりを扱っている。るそうだ。

トライバル・タトゥー
インディオやアフリカの部族社会にみられるような、エスニックな雰囲気のタトゥーを指す。呪術的な雰囲気のある図柄が人気。日本でもトライバルに対する興味が盛り上がってきているのか、最近のアニメやコミックでは民族色あふれる紋様やタトゥーで肌を装飾したヒロインなどが普通に受け入れられていたりする。

モビルスーツ少女
ガンダムなどの装甲をモロにファンタジー風なビキニ型コスチュームにして女の子に着せる美少女イラストおよび造形群を指す。余談だが、みのり書房『月刊OUT』ではそ

その**中心にある図柄は仏様や竜虎ではなく、モビルスーツ少女**（爆笑）。

岡田　あの**『ホビージャパン』**とかでいまだにやってるやつ？

唐沢　日本のオタクにはとうていまねできないですよ、このハジけぶりとパワーは。ただオタクの人たちは研究熱心ですから、こういうのは比較的正しい形で情報が流れてるんですけど、ゲイシャ・フジヤマみたいな、どこでどうまちがったんだかって伝わりかたをしたものもあるんです。その一つが「コキガミ」というものですね。日本独特の変態プレイとして紹介されたものです。

岡田　日本独特って、知りませんよそんなの（笑）。

唐沢　僕も知りませんでした。初めて知ったときは思わず「こんなのねえよお」とつぶやいちゃいましたよ。説明によるとですね、「コキガミ」というのは八世紀の日本貴族が行っていた装飾芸術で、紙や絹などで性器を優雅に飾りつけるものらしいんです。寝室に入るとき想い人にリボンをほどかせて、中からプレゼントよろしく、というものらしいんですけど。

岡田　日本の変態ってなんか内にこもるというか、猟奇とかグロとか陰気なものへ向かうじゃないですか。それに比べるとアメリカはこう、外へ向かってハジけてるというか能天気というか、そんな感じですよね。やはり文化のちがいなのかなあ。

唐沢　ほんと能天気ですよねえ。どこが興奮するんだかまったく理解できないけど、本人たちのとてつもない楽しみようだけは伝わってくるというのが多いですし。わけわかんないのがありますよ、パイ投げとか（爆笑）。

の昔、「ビ・ショージョ特集」と題してMS少女の図鑑風イラスト特集を巻頭カラー企画で掲載したことがあった。

『ホビージャパン』
株式会社ホビージャパン発行のモデル専門誌。以前のガンプラブームから『ファイブスター物語』のガレージキットブームを経て、近頃では『新世紀エヴァンゲリオン』の大ブレイクを機に再び活発な動きをみせつつある。

岡田　ベタなアメリカンコメディとお笑い番組でおなじみのあれ？
唐沢　ゲイ専門のパイ投げクラブで「パイマン」と呼ばれるスタッフが大暴れしたり、一八歳の男の子の例だと、ヤッてる最中にパイを投げつけられるのが一番燃えるそうで、彼は自分のことを「パイセクシュアル」と呼ぶそうです（大爆笑）。
岡田　つまりあれですよね、セックスしてる横にパイが置いてあって、クライマックスで「イクイクイク！」ベチャッ！　って（笑）。
唐沢　女性にパイを投げつけるだけの専門ビデオや雑誌まであるんですよ（笑）。喜劇映画のシーンを集めてるんじゃなくて、マニアはその映像を観て興奮してるんです。わりとポピュラーですよ。パイよりハードなのだと「セクシャルシャワー」といって、恋人にお腹の上でゲロ吐いてもらうというのもありますし。わけ分からないのだと「ペニス結合」ってのもありますね。ホモ同士がお互いのペニスを紐で結び合わせて「ああ、僕たち一緒だよ」って喜ぶんです。
岡田　はあ（笑）。
唐沢　紐で結ぶ他に「ドッキング」というのもあって、これはどちらかが包茎でないとできません。先っちょをくっつけ合って、包茎の人が皮を伸ばして相手のをパクっと包み込むんですよ。その一体感がたまらないらしいという。
岡田　えらい皮だね、外人さんのは（笑）。
唐沢　で、文化のちがいということなんですけど、これはやはりキリスト教の影響が大きいですね。あれはわりと生臭いというか、血と肉にまつわる話が多かったりするでしょう。「とりて食らえ、これは我が肉なり。とりて飲め、これは我が血なり」とか言ってパンと葡萄酒を肉と血に置き換えても違和感なかったりとか。そういうのが生まれたときから頭に入ってるわけですから、吸血愛好やスカ

トロ、カニバリズムなども、受け入れようと思えば受け入れられてしまうんですよ。苦行者が自らの体を傷つけることで神との対話を図るとか、血と肉について考察することで神への理解を高めていけるんです。だから、「眼球舐め」なんてのもあるんです。希少な例らしいんですけど、相手の目玉を舐めないとオーガズムを得られないというんですね。これは心理的にはカニバリズムの一種でしょう。

岡田　日本だと「穢れ」としてそういうのは排除しますものね。

唐沢　「人形愛好」といって、人形をしゃぶったりして興奮するのがあるんです。せめてそのくらいに留めておかないと。

岡田　これはまあ、知ってるやつですね。日本でもいますし。

唐沢　ところがやはりアメリカは過激で、カリフォルニアに住む人形フェチ男がバービー人形食っちゃったんですよ。髪の毛を剃って頭部を飲み込み、その行為で性的興奮を得ていたんですが、X線で調べたら胃袋の中に六人のバービーがいたそうです。この講義に出てる皆さんのお友達にも、**お腹の中で綾波プカプカ浮かべてる人がいるかもしれませんが**（大爆笑）。話を戻しますけど、だから中世ヨーロッパの哲学者というのは晩年になって大体がおかしくなるんですよ。バリバリ肉食って、パンと葡萄酒がどうしたとか教えられて、それでヴォルテールなんて椅子の手すりに釘を打ち付けて、**神様と関係ないこと考えてしまったら自己刑罰でがんがんぶっ叩いて血だらけになったり**という具合に。血を流すこと、肉体的な痛みでしか神と接触できない。

岡田　突っ走った変態性が受け入れられにくいのも、血と肉に対する潔癖症的な抵抗感が元になっているのかもね。日本の神道や仏教にだって、豊かな性があふれていたはずなのに。

唐沢　日本がいまいち変態に弱いのはやっぱり宗教的な問題だと思います。キリスト教のようにカニ

バリズムを原点とする宗派じゃありませんから。東大生の皆さんはストレス溜まってる分こういうプレイに走りやすいんですから、ぜひ研究して、「ああ、ここまでやると行きすぎなんだな」とか、変態行為の安全ガイドラインくらいは勉強してほしいですね。

岡田　チェーンソーの刃は取らなきゃ危ないいんだなとか（笑）。

唐沢　そうそう（笑）。世の中には変態的なものがたくさんあり、性というのはもっと豊かで自由なものなんだという認識持ったほうが、確実に自分のセックス観を深められます。深まった上で「普通のセックスしてる自分って、もしかしてつまらないんじゃないか。損してるんじゃないか」と思えたら、あなた方も立派な変態です（爆笑）。まあ「俺はノーマルさ」なんて言われたって、じゃあ一体なにがノーマルなんだか。ノーマルの方が感じるからというなら、変態だから興奮するって人と別に一緒じゃないかってものですしね。だからどんな人だって実は人類みな変態なんですよ（笑）。で、これまで紹介してきたような「変態性欲」という代物を初めて系統的に分析した人というのが、一九世紀のクラフト・エービングという人なんですが、この人、著書の最後のところで「法律とセックス」というのを書いてるんですよ。つまり、これまで宗教とセックスの関係について述べてきたけれど、エービングに言わせると、われわれを縛りつけているものの最たるものは法律である。**法律こそがもっともサディスティックかつマゾヒスティックなもの**であると論じているんです。変態性欲を突き詰めてゆくと法律まで突き詰めていかなくてはならなくなるというんですね。性欲という天賦のものと、法律という人為の最たるものが、ここで一直線につながってしまう。そういうことをいろいろ研究してみると、人間を衝き動かしている根本原理は快楽への欲求なんだということがよく理解できます。

岡田　変態の自覚を持って、楽しく生きてほしいですよね、ほんとに。（教室を見回して）あ、誰か

質問のある人います？　自分はこれこれこうじゃないと興奮しないんですけど変態でしょうかとか（笑）。

唐沢　思ってても質問しないでしょう、そんなの。というか質問されたくないですよ。教師が新入生から相談を受けたって話がありますよね、「寮のルームメイト、もしかしたらホモかもしれないんです」って。なんでとその根拠を尋ねたら、「フェラチオしたらウンコ臭かったんです」（爆笑）。

岡田　なんだか嫌な話で締めくくられちゃったなあ（笑）。

T O D A I
O T A K U
K O Z A

第十三講

敗れざる『ゴーマニズム宣言』

G U E S T

小林よしのり

小林よしのり氏は、あの有名な「ＳＰＡ！宅八郎論争」の中で、オタク否定派だった。

小林さんに、僕が個人的に持っているテーマ「オタクは社会の中で、どう生きていくのがいいか」をぶつけてみてはどうか。これが、小林さんをお呼びした理由だ。

まんが家である小林さんが、日本の政治や未来を語ることを否定的に見る人も多い。が、僕はそうは思わない。

それならば、文芸評論家が日本の将来をああだ、こうだ言う方が、よほど納得がいかない。昔、文学が政治に影響力を持っていた時代の名残りに過ぎないのに。

同様に、海外思想を日本に紹介する思想評論家の人たちが、日本の将来を云々するのも、さっぱり分からない。かれらは思想家ではなく、翻訳家であり、翻案者なのだ。

僕は、小林さんを、『ぼくたちの洗脳社会』で書いた強力な洗脳力を持つリーダーとして認識している。これはけっして悪い意味ではない。洗脳自由競争の現在では、より自分の洗脳力を拡大しようと各自が努力することこそ、動的に安定したより良い社会を作る唯一の方法だと考えているからだ。

では、これからの社会を、洗脳リーダーである小林さんはどう引っ張っていくつもりなのだろうか？

その中で、私たちオタクはどのように行動すれば、支配階級に成り上がっていけるのだろうか？

果たして、この人は将来オタクの敵になるのか、味方になるのか。

普通「これからの日本、どうなる、どうする」といったテーマの場合、政治家や政治評論家を呼んできて訊く場合が多い。

が、僕は僕なりの選択基準で、小林さんに疑問をぶつけてみることにした。

＊

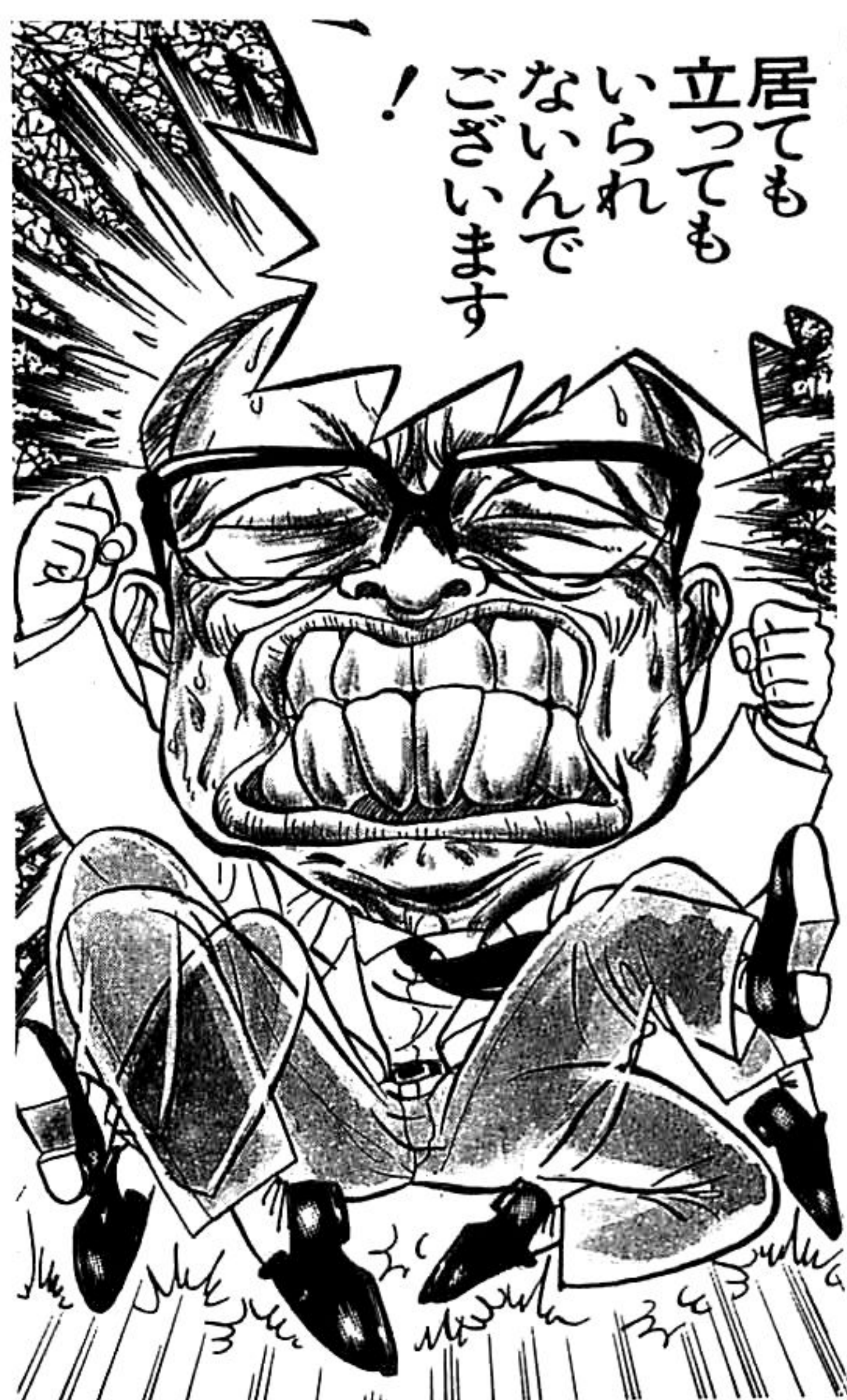
本物の愛はギャグかロマンか

岡田　普通、まんがを描く人って、「まんが描きたい」とか「こういうまんが描いて人喜ばせたい」とかっていうように、まんがを描くこと自体が目的ですよね。なんか、そういう風にまんがが目的化するじゃないですか。ところが、小林先生が描いてらっしゃるまんがというのは、この「まんがをもってして、何か別の目的のところへ読者を連れていかなければならない」ことが、ときどきありますよね。そこで、まんがを描くことと、まんがで別の目的のところへ読者を連れていくことがずれる時ってありません？「こういう風に描いたらこいつら絶対大喜びする」ってわかっていても、そう描くと意図とはずれちゃうと。

小林　ずれちゃうねえ。まんがを描く時には「絵を描くのが好きだ」とか「ストーリーを考えるのがすごく好きだ」とか、いろんな要素があるわけですよね。で、ワシの場合は、子供の時から絵を描くのも好きだったし、それ以上にストーリーを考えるのが好きだった。もう一つは、読んだ人の中にどんな形でもいいから、**波を起こさせる**っていうものがないと嫌なんです。それはすごい反発でもいいし、すごく元気がでるものでもいい。反発されたとしても、それは自分の中の元気とか行動力の源泉になる。その意味で、何らかの感動とか感激とか、そういうものを与えて人が喜んでくれる、そのために描くっていうのがある。その辺が、いわゆるストーリーまんがを描いてる時と、『ゴーマニズ

ム宣言』を描いている時とね、何かがずれているっていう感じもするけど、もう片方ではね、結局楽しませていればいいんだと。自分を楽しんでもらえればいい、というところがすごく大きいからさ、まあ、そこだけですよね。

岡田　具体的な例でいうと前のエイズの薬害の時に、「薬害魔王」と呼ばれた安部っていう人いますよね。あれを描く時にですね。目的としては小林さんは、「よし、まともに描いてやろう」ということで、悪く描くわけですよね。ところが、こいつにおちゃめなことさせた時、必ずウケがとれる。しかしそれでウケをとると、こいつ悪者にしようというコンセプトがずれてしまう。「でも俺としては、こいつにおもしろいことを一言言わせたい」っていう葛藤はないんですか？

小林　いやそれは、薬害のシリーズをやった時に、つい出てきたところがあるんじゃないかなあ。安部英（たけし）が以前、アメリカでエイズという奇病が流行りはじめている……っていうのをうけて、新聞のインタビューか何かで「非加熱製剤の中にエイズウイルスが入ってるかもしれない。だからそのことを思うと、いてもたってもいられない」って答えてるわけですよ。で、その「いてもたってもいられない」っていうすごく欺瞞（ぎまん）的な言葉がおもしろいなあと思って、「いてもたってもいられない」って言いながら手足じたばたさせてるところ描きますよね。そうする

とあのキャラクターは浮き上がってくる。

岡田　でもそれをやると、そいつカワイク見えちゃいますよね。

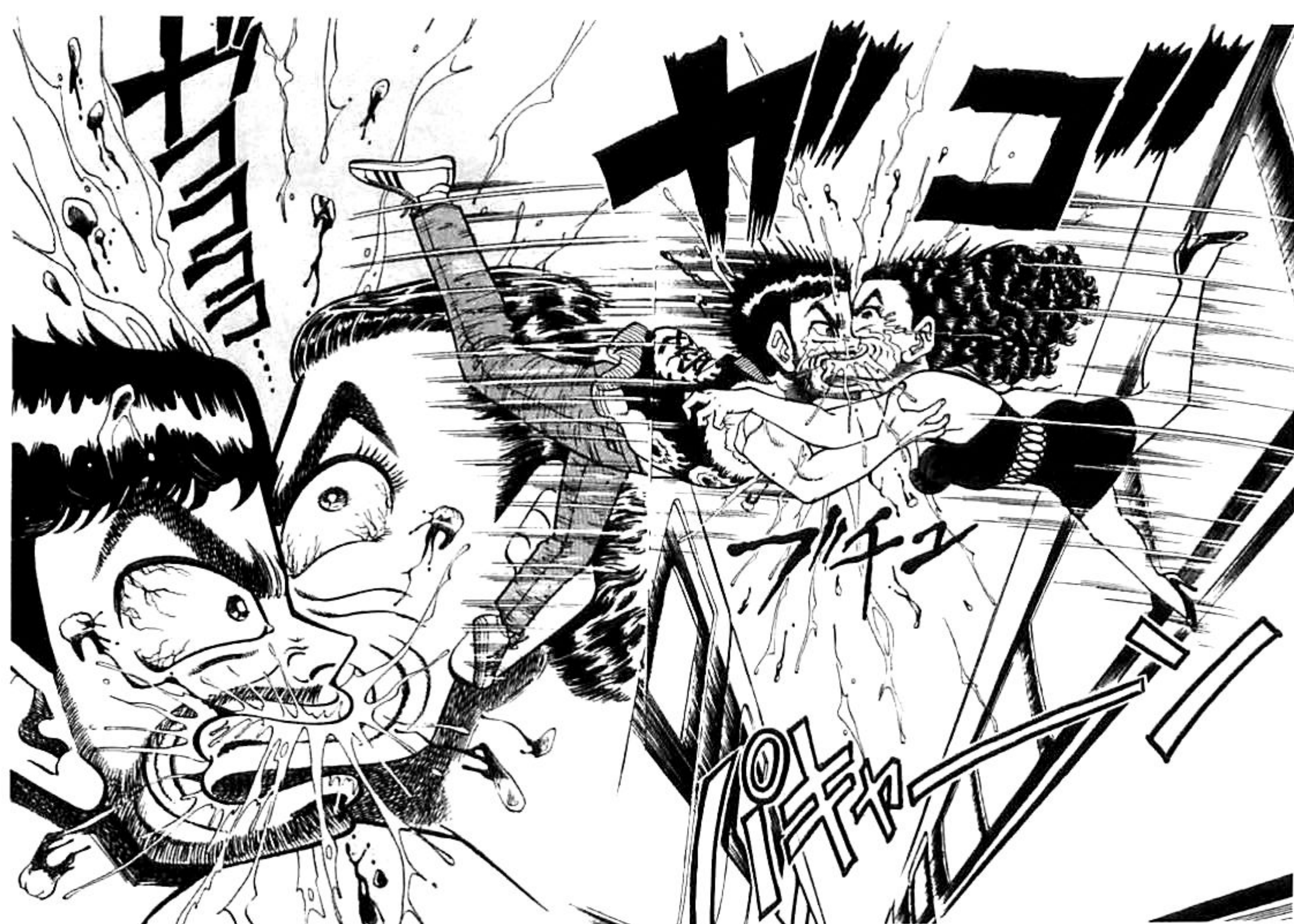
小林　そう。かわいく思える。安部英をすごく悪く描くつもりが、どこからか、安部英をもっと登場させてほしいとかね。そういう要望が聞こえてきそうになるんですよ。それがすごくマズいところです。だから、西部邁を描く時はね、ムチャクチャに描いても、何か愛敬は伝わるし、別に伝わっちゃってもいいと。けど**安部英の愛敬を描いてしまっていいかな**っていうところはあって。でもこの「薬害の真相を暴く」シリーズの時には小林よしのりを登場させるわけにはいかないでしょ、昔の薬害が広がっていく経過を描いてるわけだから。ワシはせいぜい解説の時にしか出てこない。そうなると、この主人公は安部英になってしまうなあっていうのがあって。このまんがは、ちょっとやばいまんがだなあとも思ってねえ。

岡田　描きあがった時には、これでいいと思うわけですよね。

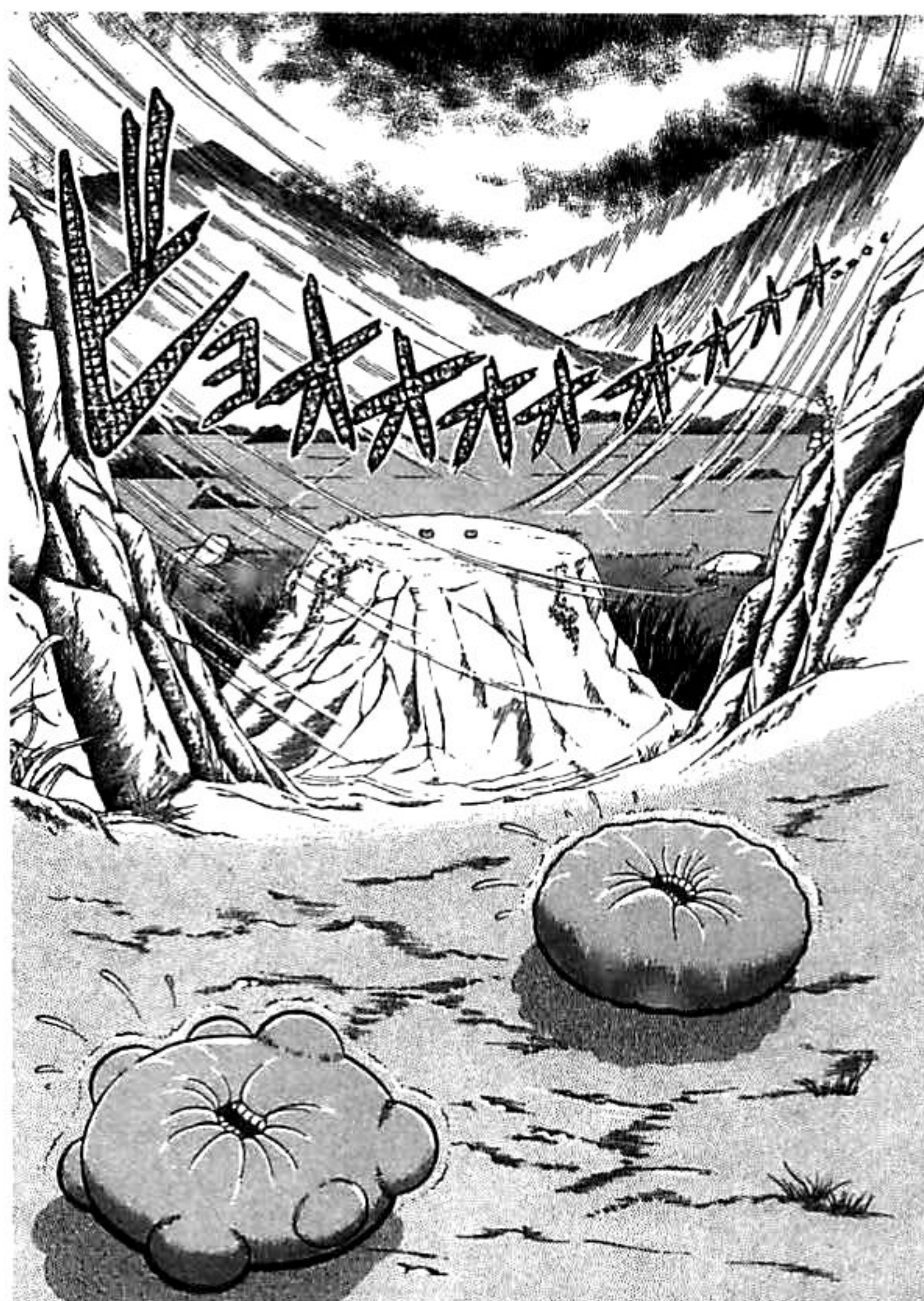
小林　うーん、だからそこは良心との葛藤をしつつ、でもやっぱりおもしろいからこれだ、ってなっちゃうんですよね。

岡田　やっぱりそういう部分はあるんですよね。その「おもしろいからこれだ」っていうのが、作家性ですよね。良くも悪くも、これでいっちゃいたいと。そういうことで、自分でもこれは失敗だった、というのはあります？

小林　失敗？　うーん、そういうのってあるのかなあ。描いたものは、次から次に忘れていくからさ。だから『ゴー宣』の中でももう忘れてるのもあって、この場で聞かれてもちょっと思いつかないなあ。

岡田　いや、何で僕がこれを聞こうと思ったかというと、去年の夏に文庫本で『どとーの愛』の復刻版が出たんですよ。あれ、みなさん読んだことありますか？　すごくかいつまんで話すと、主人公同

◀▲©小林よしのり／『どとーの愛』（徳間コミック文庫）

士がすぐに結ばれればいいのに、両方が「これは本当の愛じゃない、愛じゃない」と言ってどんどん離れちゃうような話になっていて、俺覚えてるのが、クライマックスで新幹線の窓をこわしてすれ違いざまにキスする。キスする瞬間に顔の骨が砕けちゃう。で、後書きを見ると作者は「本当の愛」を描こうとしてるんですよ。ところが、そこにあるのは「ギャグ」なんですよ（笑）。じゃ、愛とはギャグであるということか、というとそうではなくて、その向こうに、作者が描こうとしているロマンみたいなものがほの見えるんです。けれども、あまりにもあの骨が粉々になるインパクトが強すぎて、ロマンがはるか向こうの方に行ってしまって見えない。あの作品は典型的な、目的をまんがを描くということのためにスパーンと落としてしまったと。

小林　ああ、そうでしょうね。あれはまさに、いわゆるラブコメとか柴門ふみが『恋愛論』とか書いてた頃で。あと家田荘子がイエローキャ

ブだとか何とか言って、巷ではラブアフェアーだとか言っていた時に……。

岡田　九州男児としては許せん、っと。

小林　そうそう、やっぱり恋愛は怒濤でなくちゃ、と。二人の間にうねるような大きなドラマを作って、それでいて互いの成長がなくてはいけない。というわけで、**ワシが本物の恋愛とは何かを見せてやる、**と。

岡田　どのへんから、それがずるーっとすべっていったんですか。

小林　何ていうかなあ、ヒロインが山に籠もってね、サルの軍団にさらわれて、それを主人公が救いにいったりして。

岡田　今聞いてもすごいまんがですね（爆笑）。

小林　結局あれは、村の中に埋められるんだっけな。で、その埋められる時のイメージとして、唇だけがね。あ、その前に二人がキスの練習をしていて、唇が腫れ上がってしまってたんだ。その二人が山にカラダ全部埋められてて、腫れ上がってしまった唇だけが岩のテッペンに

出てる。そういうシーンが絵としてフッと浮かぶわけよ。とにかく真実のキスを求めてた二人が、真実のキスを達成できないまま埋められてしまった、と。絶体絶命だ。そういうシーンが、すごくロマンチックだなあ、と思って……。

岡田　でも、すでに本当の恋愛をみせてやろう、というコンセプトから相当ずれてますよ。

小林　そこで、絵的なおもしろさ、それをどうしても描きたい、っていう気持ちが上回ってしまって、描いてましたよね。

岡田　そういうことって今描いている『ゴー宣』の中にもありませんか?

小林　うーん、『ゴー宣』の中では、まだまだ本当の意味で「ゴーマニズム」というところまで来てないから。そうねえ、現実がまだそこまでシュールじゃないからねえ。まあシュールと言えばシュールかもしれんけど、その折り合いが難しいからさ。

岡田　安部さんぐらいシュールになると、扱えるわけですか?　ギャグキャラクターとして。

小林　ギャグキャラクターとして、『ゴー宣』の中でそんなにシュールに扱ったキャラクターってあるのかなあ。うちのスタッフぐらいなもんかなあ。

まんがにそそのかされて来る奴って何者?

岡田　一時期、オウムの書き方がすごく過激になってきて、このまま『ゴー宣』読んでたら逆にオウムのファンになるんじゃないかって思ったことあったんですけど。

小林　たしかにねえ。オウムには破防法かけた方がいい、どれだけオウムが危険かっていうのをすごくドラマチックに描いていったら、「こんな楽しいドラマあるのか」っていうようにも思えたね（爆笑）。ああいうように、実在の人物を実際に使って物語描かせたら、ワシが一番うまいだろうなあ、

っていうのはあるよね。

岡田　僕は、NHKで『ふしぎの海のナディア』っていうアニメーション作りまして、それやってて思ったのは、悪役にリアリティーつけてやればやるほど、スタッフ全員が悪役に感情移入してきて主役なんかどうでもよくなるんですよ。で、世界征服やらせてやろうじゃないか、と（笑）。なんかそっちの方にいっちゃうんですよね。

小林　それはやっぱりありますね。『東大一直線』を描いてる時に、どう考えても東大通が東大に合格するわけがない、ないけれども東大通に感情移入しすぎてしまってるから、どうしても通さざるを得ないっていうか。

岡田　そういうところから聞こうと思っていたのはですね、『脱正義論』のところでも描かれていたんですが、「厚生省前で集まれ！」と呼びかけられて、何千人か集まりましたよね。あの何千人も集められたというのは、本当に『ゴーマニズム宣言』の力だと思うんですが、あれで集まった何千人というのは、一体どういう人たちなんでしょう。

小林　そこが今となっては考えるところなんだよねえ、結局。

岡田　こういう言い方は変ですけれど、「まんがにそそのかされて来るような奴」ですよね（爆笑）。これは、俺、**よっぽど怒って席立たれるんじゃないかと思ってビビりながら言ったんですが。**

小林　それは、公には絶対言えないけどね（爆笑）。やっぱりたしかに、そう言ってしまっても、より正確って気はしますよね。

岡田　僕の考えでは、エンターテイメント作品であろうと本であろうと、ファン層がだいたい三つに分かれていましてね。まず、①「理念」というのがあって、それを分かってくれる人がいる。もうひとつは②「事情」をわかってくれる人。三つめは③「感情」で理解してる。ここのすそ野はもうちょ

っと広いかなあ。で、この割合が、五対一五対八〇ぐらいかなと思ってたんです。

たとえば僕は『オタク学入門』っていう本を書いたんですよ。そこで、僕が「オタクはこれからの時代偉いんだぁ」と書くと**「そうだ!! 偉いんだぁ」**っていう③の奴が必ず多くいるんです（拍手喝采）。で、「ああ、なるほどそうも言えるよなあ、たしかに世界経済の中で日本のソフトがでてるのってカラオケとアニメぐらいだよなあ」と理性的な判断をするのが、②の辺の人です。そして、要するにこの人はどういうことを言おうとしているのか、ということを理解するのが①にあたる人たちです。何か目的があるはずだ、奥に何か意図があるんじゃないかと。これによって敵意を持とうが共感しようがかまわない、と。僕はこういう①の人が五パーセントぐらいだと思っていたんですが、だんだん**ここってゼロじゃないかと**（爆笑）。②の人が五パーセントで、③の人が九五パーセントじゃないかと思うようになったんです。

これが僕がやってる、活字っていう、わりと理性的なものです。まして絵の方は、より感情的なメディアとして機能しますよね。そうするとあれで知った何千人っていうのは相当の方が③の人で、実は、小林さんが求めていたのは①の辺のレベルの人じゃないかと。で、結局自分で調べて、じゃあ薬害っていうのはどうなんだ、と小林よしのりすら疑えって言ってるのに、疑えない奴がここで、①の奴らっていうのは言われなくても、最初から運動をやってるから、小林さんとかの作品をあまり必要としてない。逆に言えば必要としてるけど、一言言えばすぐに分かって、それっきり巣立ってしまう人。また②の辺の人は自分で勉強して大丈夫な人。だけど③の辺の人は「来い」って言ったら、本当に来てしまった。というのは、感情でしか動いてないんじゃないかなあ、と。

小林　そうだなあ、自分でやっちゃってる人たちっていうのは、『ゴーマニズム宣言』をどういう風に読んでるか、ワシは分からないんだけれども、その理念の部分に、なるほどっと感心してついて来

るみたいな感覚で読んでるんじゃなくて、自分でも何となくわかってることを言ってる、と。それでも何か、まんがとしてのおもしろさがあるわけでしょ。だって、いわゆる知識人がわざわざ『ゴーマニズム宣言』なんて読まなくてもいいでしょ、かれらはもっと先を考えてるわけだから。でも読むというのは、かれらがおもしろいと思う何かがあるわけ。だからそのレベルで読んでる人っていうのは、ずいぶんいると思うよ。この前、菅直人と共産党の志位和夫と自民党の加藤紘一の政治家三人とテレビの番組で対談したけど、読んでないのは加藤紘一だけだったね。名前だけ知ってて読んでない。でも、志位和夫が読んでるのには、ものすごくびっくりしたよ。まったく正反対なこと書いてるのにね。まんがの内容に何かブツブツ言ってたけれども。だからまったく正反対なことを考えてる人間だって何かがおもしろくて、つい読んじゃうわけでしょ。そうすると、そういう人たちは、この中のどれにあたるのか？　と。

岡田　やっぱりそれは②の辺ですね。

小林　やっぱりこのあたりね。

岡田　だから僕が恐怖を感じてるのは、①のあたりの人がゼロじゃないかなあ、と。ものを書く人っていうのは究極的には①の人を求めて書いてて、それがダメなら②の辺で、人気とるためには、③の辺のために描いておこう、と。実は、①の人っていないんじゃないのかっていう恐怖ってないですか？　俺が書いてるまんがで実は描きたいことを分かる奴っていうのは、直接話した奴ですら、いないんじゃないのか、と。

小林　ワシは、本音を言うと、**そこまで徹底的に自分のこと分かってほしいって思ってないなあ。**誤解もふくめて、③の辺の人が多いっていうのは分かるな。ワシのところに読者から手紙がたくさんくるじゃない。でも不思議なのは、初めて手紙を書きますっていう人たちは、かなり分かって

くれているような感じなわけ。で、分かってくれているなあと思って欄外でチラッと紹介したりすると、二通目三通目と手紙を送ってくるんだけれども、だんだん変になってくるわけよ（笑）。そうなると一回だけ手紙を出してきた人でも、こっちが反応したところを見せると、どんどん変になっていくのかもしれないって疑惑もワシの中にはあるから、ある程度ニヒルにしか見れないっていうのはあるなあ。

岡田　自分の意見がある程度、社会の中でメジャーになっていくと、その人を変にする、というのか、壊しちゃうっていうことはあるんですかね。何かおかしな方向にもっていくという。

小林　ワシは、自分が果たして本当に立派なことを言っているかどうか、それすら分からないですよ。自分で自分が絶対に正しく立派なことを言ってると思いこむなんて、それこそ「ゴーマン」ですよ。ただワシは、自分の言ってることに、人は刺激を受けているはずだし、楽しんでいるにちがいない、自分が何か言い出さないとおもしろいことは起こらないと思っとるわけよ。それでたとえば、ワシの作品を読んだ人たちが、たしかにおもしろいことがこの方向にはある、と思って賛同してくれれば、何か一つの「祭り」が始まるっていう感覚がワシにはあるわけ。

岡田　その祭りはどこに持っていくという目的はあるんですか？

小林　目的は、さしてあるわけではないし、とにかく「祭り」優先。絶対何かおもしろいものを見せてやる、きっとクライマックスには相当のカタルシスを与えきれる何かがある、と。ワシは直感的に、そこまでもって行ける自信みたいなものがある。もともとはギャグまんがなんだけど、ワシの場合はギャグがストーリーになるから。構成を直感で描いていって、どんどん話全体が布石のたくさんあるすごく複雑な話になっても、その前後の布石をかき集めて、すごいイメージとして作ることができるっていう無意識な自信があるわけよ。だから、必ずワシの「祭り」にはクライマックスという決

着がきて、その決着がおもしろいわけだから、それをなんとなく直感で感じている奴がいる。もちろん、いろんな奴がいろんな手段や芸能で「祭り」をやろうとしているけど、その中から、小林よしのりの「祭り」が、どこかおもしろいと直感する人がついてくればいいわけよ。

岡田　そういう場合に普通は、こんな「祭り」を起こすから、そのクライマックスは「正しい」と言いますね。で、「正しい」からついてこい、って言うんですけど、小林さんは今、ごく自然に「おもしろい」と言いましたよね。たとえば、教科書の問題にしても、薬害エイズにしても、小林さんは問題点をどんどん大きくしていって、あのまんがの中で書いているコンセプトにしても、小林さんが意に反していろんな討論をしているのも、「おもしろい」じゃなくて、これはこうやらなければいけないとか、「正しい」「正しくない」っていう線が通ってますよね。ところが、描く時には「おもしろく」してやれと、「おもしろく」することが「正しい」という一種の期待感があって、やられてるわけですか。どんどんおもしろくしていけばゴールがあって、そのゴールというのは自分が考えてる「正しい」というのと一致しているという見込みがあるんですか。

「純粋まっすぐ君」たちの怪しさ

小林　けっして失望感では終わらないだろう、っていう感覚はあるね。そのためには、まんがだけじゃなく、テレビにもガンガン出ていって、その結果、出てくるものは、必ず以前の状態よりはいいものだと、もっとおもしろい段階に達していると、日本国中がおもしろい段階に達しているという、そういう感覚があるわけよ。

岡田　俺、この理念の部分を聞こうと思ってたんですよ。たとえば、いま教科書問題で、以前だったらエイズ問題で、その中間ですごく本質に見えたものがあって、社会運動っていうのがあって、個人

の中の正義感みたいなものと、社会の中の正義感みたいなものをどうとらえるか、これをうまく描かれていた気がするんですよ。で、小林さんはゴールが見えてたんじゃないかと思ったんですよ。「よし、ワシがこのゴールへ持っていっちゃぇぇー」と。で、この持っていく先というのは、これからは言論の人とかがガンガン話しだすから、今よりマシにちがいない、と。何かそういう確信ってないですか。

小林　そういう歴然とした確信っていうのはないなあ。たとえば、一つには自分の周りの人間を見ててもすごく退屈してる、っていう感覚がある。いま資本主義が高度に発達したから、何か余裕みたいなものができている。そんな、なんかグスグスにやることなくって、目的なくって、なんかただれてるところは結局、誰かがそれを昇華してやらなきゃいけないわけでしょ。その役割はミュージシャンがやったり、作家とかテレビとかがやっていて、その中のまんがなり、まんがと言論のあいの子みたいなものが、ワシのものになる。そして、ワシのやりかただと、そのへんのグスグス状態の人も昇華していける、と。だから、ワシが教科書問題とか慰安婦問題とかやってると、賛成の人も反対の人もカッカしてやることが見つかったわけじゃない。**やること見つけてあげたのはワシだからね**(笑)。今までやることなくて、沈静化してたわけだから。くすぶったままの状態では、かれらは絶対自分の中に決着つけないままに、何か悪いことするにちがいない、と。だからそれを全部昇華してあげようっていう感覚になるわけよ。そのために、この問題はすごくいいぞ、と。

岡田　なんかそれって**老人ホームの「餅つき大会」**と同じですよね(爆笑)。

小林　似てる、似てる。くすぶっちゃって、**そのままブスブスに死んじゃう人たちをもう一回きっちり昇華してあげましょう、**と。昇華した人は、きっと浄化したすばらしい人になるだろうと(爆笑)。そういう自分の中でもてあましちゃってるエネルギーを昇華してあげよう、と。そ

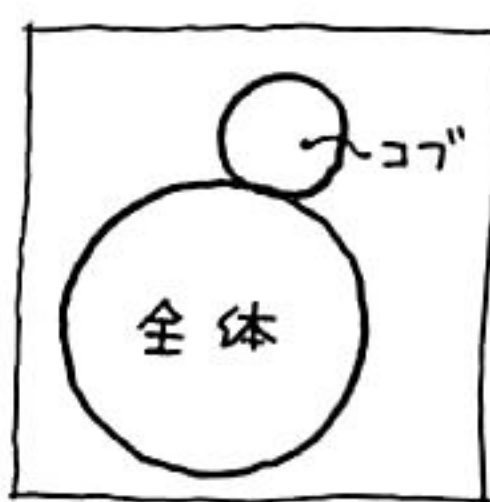
んな役割だから、じゃあ言論というもの、社会のことを考えてる人は、そういった余剰を昇華してるのかっていう問題あるでしょ。でも、あまりそれをやってないから、やれていない言論人たちのありあまったエネルギーもワシが昇華してやろうと。

岡田　じゃあ、理念の部分って誰が考えてるんでしょう？

小林　ああ、何らかの理念があるって感覚のこと？　この問題は、たとえば『脱正義論』に書いたことにつながってくるけど、どこかに理想の王国がある、物事に全然不正なことはなんにもない輝ける王国があるはずだ、だから人々はそこに向かわなければならない、と。そういう風に考えていると、結局そっちにむかっていくことが「正義」だって思うわけでしょ。だからその怪しさを、ワシは『脱正義論』で書いたつもりだったのね。それは多くの、特に日本人が、すごく陥ってる一つの病みたいなもので、ワシはそれを「純粋まっすぐ君」っていう風に描いています。

要するに、井上嘉浩や林郁夫といったオウムの信者を見たとき、かれらはもともとが完全に純粋な人でしょ。「人間はとことん純粋にならなければならない」「この地上を純粋な楽園にしなければならない」と考えて、そのために結束して、自分たちの理想の王国のためなら「今の不浄な人間たちを何人か殺してもたいしたことない、何百人殺してもいい」って思っちゃったわけでしょ。で、それが結局失敗した。そして、かれらが今どうなっているかというと、「麻原は詐欺師だ」「自分たちはだまされた」と言って、自分たちはまた純粋な人間に戻ってるわけだよね。だから**オウムに入る前と後でなんにも変わらないわけ。そこまで「自分だけはつねに純粋でありたい」と思ってる人間を見ると、ワシはもうそれは病気だと思ってしまう。**一方で、あの中でいうなら土谷は、自分のやったことを最終的には引き受けてるよね、「自分はもう信仰に生きて信仰に死ぬ」と。つまり「麻原はやっぱり神だ」って思って死んでいくことを決めちゃったわけよ。多分、ワシが信者

だったら、自分の信仰のためだったら自分の犯した悪も自分で引き受けてしまおうと考えてしまうんじゃないかな、と思うわけ。自分で選び取ったんだから、悪罵を投げつけられようと、犯罪人だろうと、引き受けてしまおう、とね。でも結局、オウムを見て思うことは、人間っていうのはそうじゃないじゃない。そこそこいいところもあり、そこそこ悪いところもあって、その対応をするのが人間っていうわけだから。そこに「理念」っていうのがあって、どこかに善良だけに埋め尽くされた世界があるっていう風に思ってて、そこに向かっていかなければならないという、ベクトルの向け方自体がすでに危険じゃないかというわけよ。

岡田　ではですね。さきほどおっしゃった「輝いてる」という言葉ですが、結局、ここに人間の心がありますね。そして、人間の心も日常の中でだんだん汚れていき、ゴミみたいなものがでてくる。このゴミみたいなものが「正義感」であろう、と言えますね。この部分を燃やしてやれば人はきれいになれる。完全燃焼してやれば、こんなことは考えない。この「正義感」っていうのは、自分では「正義」だと思ってるけど、ただの「ゴミ」だから廃熱であり、邪魔なものである、という風に考えられるわけですね。

小林　要するにね、ここにこのくらいのコブができてるわけよ。だから心の中の善と悪のバランスが崩れるわけ。ここの部分をよくみなさい、これだけ悪の部分もあるでしょ。あなたの心の中はそれでバランスとれているんじゃないかな、と。オウムみたいな人は、ここがコブになってる分、自分は全体が善だと思ってるわけよ。で、悪の部分が見えなくなってるわけ、バランスが崩れてるから。

岡田　そうすると、保守系、革新系、左翼、右翼に限らず、言論人と言われてる人、意見を言おうとしている人というのは全員、これにかかってるんじゃないか、とも思うんですが。

小林　まあ、そうでしょうね（笑）。あるいはもう意図的に考えるかもしれないですね。もっとここが肥大した奴もおるかもしれないし。
岡田　そうなってくると、今の従軍慰安婦の問題にしても、これを取り上げることによって、今の日本の中でくすぶってる問題を浮上させ、ガーッと表に出させるというのが目的の第一であって、**その結果教科書は改定されなくてもいいなっていうのはあるんですか。**
小林　**あ、それは、べつに、いいんですよ。**
岡田　**わぁー**（爆笑）。
小林　そんなにこだわってるわけじゃないんだけど。
岡田　おみそれしました（笑）。
小林　だって、**教科書自体を読んでないもん**（爆笑）。ワシは、もういやだと思ったら読まないから。
岡田　それよりは、グチャグチャ思ってるのに言ってない奴がいたり、思ってもいないのに言ってる奴がいることを利用して、カサにかかってる奴がいることが嫌なんですか？
小林　そうだね。だからたとえば、鳩山由紀夫は、なんか病気にかかってるんじゃないかとワシには見えるわけです。あの姿は、やっぱり井上とか林に重なって見えるわけよ。これはもうほとんどオウムだという感覚がする。でも現実に政治の一番上のところにまで出てしまっているでしょう。ワシは今、そんな政治家の顔とか見てると危険だなあと思うわけ。政治家がオウムの信者的な顔の奴らばっかりになってきてる。昔の政治家、田中角栄なり中曽根なり佐藤栄作なりの顔の系譜を見ればさ、みんなすごく悪賢そうな顔してるじゃない。それなりの政治家の面構えをしてるでしょ。でも今、菅直人……。

岡田　それまでは、なんか敵いそうな顔だったのが、敵いなさそうな顔になってますね。

小林　だから、何にも恐くないわけよ。会ったら、どんどんやり込めて、ヒッチャカメッチャカできるわけ。でもワシみたいな漫画家がヒッチャカメッチャカにしてしまえる政治家って恐くない？　国際社会にでていって、中国の首脳とかアメリカの首脳とかとやりあってるわけだから。たとえば、こう言っちゃ自分の話になるけど、**四〇過ぎて、こんなワシのような顔をしてではイカンのだ。**本当言うと、もっとしぶい顔しとかんといかん。ワシなんかは、子供の時からずっと成長が遅れてるわけよ。中学の時に小学生みたいな背丈と雰囲気だったし、高校生の時にやっと中学生なみの背丈と雰囲気なわけ。だからそのコンプレックスを克服しようとして、**自分のことをワシと呼ぶようになったわけよ。なんとか舐められないようにしようと。**

岡田　そこで、舐められないために「ワシ」と呼ぶというのもなんか（爆笑）。いい味だしてますねえ（爆笑）。

小林　なんとか貫禄つけようと思って、高校ぐらいの時からワシって言いはじめた。ある意味、オウムのサティアンの中の子供は、やっぱりマインドコントロールをかけられてて、成長が止まってるっていうじゃない。ああいう現象が、日本人にも起こってるんじゃないかなと思ってるんだよね。だから四〇、五〇になってもね、ずいぶん大学生みたいな顔、すごく未熟な顔をしている。本当に大丈夫なんだろうかって思うね。

岡田　僕は、大丈夫じゃないって思ってます。それでこういう風に聞いたのはですね、さて小林さんこれを引き受ける気あるのかな、と思ったんですよ。こういえば失礼ですが、おもしろいまんがもこの世の中にたくさんあるからもういい。まんが家が今の日本に一人増えてこの世の中がおもしろくなる必要ってもうないじゃないですか。楽しいことはもう十分！　楽しいことの価格下落！　供給過

多！　それよりはこっちの方が大事じゃないかなと思ったんです。で、小林さんこちらの方へいかれるのかなあと思ったんですよ。

独裁者とその信者

小林　朝生（あさなま）とかの番組に出た後、いつも反省するんですよ。まんがの方がまだ魅力的だぁー（爆笑）って。これじゃまだついてきてくれない、もっとなんとかしなければならない、とね。なぜまんがの中ではうまいこと描けるのに、実物だとこうなるんだろう。まず、これをやらなければ人は聞いてくれない。世間は人を見て、聞くからさ、理屈だけでは聞かないわ、やっぱり。だからワシがそこまででたらめなこと考えてないってわかってもらえるほど信頼してくれるか、っていうことだよね。

岡田　うーん、ちょっと待ってください、僕自分の言葉でまとめてみますけど、それは、まず自分の理念とか理想とかロジカルなものに対する恐怖感ではなくて、最終的に自分がなにをやるのかっていうことを全人格的に見て、そして、ついてくるかどうか判断しなさい。その判断をしてもらった上で、俺ってこういう奴だっていうのを見せるから、それをもって人格的に判断しなさい、と。それって、けっこう人治主義的なものがあるとでも言いましょうか。けっこう法治国家に根底から抵抗するものですよね。いや、ぜんぜん俺対立しても構わないですけど。

小林　いや。物書きっていうのは基本的に独裁者になりたい、っていうか、全部自分の思い通りに反応してくれるのが一番うれしい。だからみんな、それはもう分かってるでしょ、っていうこと。

岡田　「これはもう分かってるでしょう」が前提？

小林　そうそう。要するにそこはもう相対化する能力はみんなについてるでしょ、と思ってる。だからときどき、金正日とかを自分になぞらえて描くわけね。まあ、独裁者だよ。だからそんな独裁者が

本当に悪いかどうか、っていうのもあるわけでしょ。ペルーだって、ほとんど独裁みたいなもんかもしれない。けれども、あれはフジモリさんならいいんじゃないのっていうので、ついてきてる部分あるかもしれないよね。だからそういう可能性も全部含めて、今のところやってみませんか、と。

岡田　はあ、なんか、**すっげぇー恐ろしいこと**言ってますねぇ（笑）。いや、俺おもしろいからいいけど。

小林　あと自分の成長の過程を全部見せるような、自分がこれほど未熟な段階だとか、この程度の段階だったとか。だからワシの昔の『ゴー宣』とか見るとぜんぜん矛盾したこと言ってるよ。でもそれは自分の成長の過程を全部見せてる、っていうかもう情報公開してるようなもんなわけだから。

岡田　普通の人で言えば、自分の中学の時の日記見せてるような。

小林　そうそう。でもまんが家って、大衆、うーん大衆って言っていいのかな？　なるべく多くの人間たちと通じてるところがないと、ついてこないからね。だからみんなと同じレベルのところから、みんなの先端にいてみんなといっしょに成長すればいいっていう。とにかく絶対、読者を逃したらいけないわけよ。で、読者逃がさないでずっと描いてれば、全体的に底上げができるっていう。そうすれば、そこから論壇になんかすごい奴が出てくるかもしれないし。

岡田　でも、それでいくとですね、去年の夏ぐらいの薬害エイズの時に「ついてこーいと言ったけど、個の連帯は幻だった」というのと、幻もなにも、もともとコンセプト自体は「俺についてこーいっと思ったら、なんかついてこない」っていうのと同じですよね。

小林　だから、**俺についてきたと思ってたら、実は大したことなかった奴だと。**実は最初は、もっとすごい奴が読者にいるかも、とか思ってた。

岡田　いない、いない（笑）。あれについて来た人って相当いいレベルの人だと思いますよ。だって

あの手の問題で動く人って、なんだかんだいっても珍しいじゃないですか。で、それをやってるうちにだんだん人間についてくるはずが、言葉にからめとられて運動になったわけですよね。で、運動になったら、その中で人格でついてきてる人間が封建的に映るわけですよね。で、そうするとかれらが一番得意とするところの**「見ろ、あの人は封建的人格、私たちは民主的な人格」**っていうように、すぐにシャキーンって持ち込めるわけじゃないですか。
小林　そうだなあ。まったくその図式になってる。
岡田　人を集めても、小林さんの方法って目に入る範囲だったらいいけど、少しでも注意をそらしたら、そこのところで一番信じてた人が「いや小林さんが考えてることはこういうことなんだ」ってどんどん言語化しだして、かれらが**最大の裏切り者**になるっていうのが、ありますね。歴史上でも独裁者が倒されるパターン。
小林　だから最初は読者としてやってくるわけよね。でも運動に関わったらワシ以外の弁護士や何やらの言葉を直接聞くことになる。そのとき同時にワシの言葉も同じ時間聞いてれば、またちがってくるんだろうけども、やっぱり弁護士とその弁護士に育てられた仲間うちの言葉にどんどん染まってしまって、で、かれらが正義っていう風に思ってしまうわけ。そうすると今度はまんがはまんがでしかないわけだから、って言いはじめる。だから、ワシは同じまんが描いてるのに、『脱正義論』を読んで、あっち側の正義に染まってしまった奴は「なんてつまらないんだ」ってなるし、今までの読者は「やっぱりおもしろい、もっとおもしろくなった」となる。だから読者の質自体が、向こうの弁護士とかに組み込まれたわけで、自分の近い人の言葉にある意味洗脳される可能性が高いよね。
岡田　あの弁護士さんの時にはあらかじめ、小林さんに対する警戒意識があった、という分かりやすい図式だったと思うんです。しかし、よりヤバいのは小林さんの信者、ここはあえて信者っていう言

い方しますね。信者であって、それが小林さんが病にふせた時でも、はじめはついてきていた。でもそのうち、いつのまにか勝手に集まりだして、**「今の小林よしのりは本当の小林よしのりじゃない」**ってとんでもないこと言い出すことって、歴史上よくあることじゃないですか。だから本質的に人間っていうのは全能じゃない。信者に対しても、一度に一万人相手に話ができない限り、目の前の範囲でしか作動しない、それ以上になると苦しくなる。だから、まんがというメディアを使われて、動きやすくなってくるぶん、余計にそこに書いてある文字とかテキストとかネームに、とらわれる人を増やすような状況になってくるんじゃないのかなあ。

小林よしのりにぶら下がる言論人

小林　でも、その中間のところにいる、実際にワシが引き連れてきた、引き連れてきたって言っていいのかどうかわからないけど、たとえば二〇万から三〇万の人間がたしかに何らかの理想を求めてたり、何らかの社会を変革しようと思っていたり、いろんな奴がいるんだよね。だから、誰でもその中の層を取れるんだったら取っていいんだよ。でも誰も取りにこないからやってるわけよ。いつでもその間を取っていいわけですよ。小林よしのりはニセモノだと言っていいじゃないですか。**活字の人だろうと誰だろうとやってきて、全部ワシの読者を取っちゃえばいいんだよ。**それはそれでワシは荷が下りるというか、楽になるだけだから。そこに固執してるわけでもないし。ワシが提示する楽しみっていうか楽しませ方よりも、もっと有効な楽しませ方があるんだったら、それが現れていいし、それはそこのジャンルで敗れたってだけのこと。だからまた別のジャンルに行けばいいし。才能なくなってしまってれば、当然、消えていくし、それはみんなが決めればいいことであって。

岡田　そういいながらも、負ける気しないいんじゃないですか？　もし勝つ奴がいたらもう見えてるは

ずだと。だれかがいきなり大きくなって俺の顧客層とっていきそうだ、とも思えないんじゃないですか。

小林　うーん、そうだなあ。それはもう、そう言われれば、苦しい可能性になるけどさ。

岡田　ですから、言論の人たちが逆に小林さんを利用して、より自分たちの流通経路広げようという動きはあるんですが、小林さん自身が利用するものって特にないですよね。たとえばテレビに出てまんがをもっと売ろうとか考えてもしょうがないじゃないですか。っていうのはテレビの小林よしのりは完全体じゃなく、作品じゃない。まだ作品の域に入ってないんです。それは役者でもないかぎり永遠に達し得ないわけです。小林さんの考え方をおもしろがってもらうには作品を見てもらうのが一番いいわけです。じゃあ、そのためにテレビに出ても、別にまんがの層って増えないわけですよね。

小林　増えない。

岡田　ところが、言論の人とか政治の人が小林さんのとこに来ると現に利益があるわけですよ、自分に対してプラスが。で、そのプラスを自分自身では何も感じないってことは、今のところほぼ市場独占状態にあって、脅かされる状態にないわけです。それを俺はですね。**いま無敵の状態で、帝王の状態、王様の状態で、そうなると「王様には王様の義務がある」**のではないか、と。

小林　それは、やっぱり一面だけの感覚じゃないわけで、もうこんな身分はいやだっていう感覚が本当はものすごくあるわけ。こうまで顔が割れてしまったらもうどこに行ってもダメなんよ。道歩いても、横から車が追い越そうとしたら、「小林よしのり！」って叫んで、キーッと停まって車の中からワシのこと見るしさ。

岡田　特に、言論っぽくなると誰かれかまわず言ってくるっていうのありますよね。

小林　そうそう。しかも記者会見でも、新聞記者なら何があったかっていうのを報告するために書い

てくれればいいのに、討論しかけてくるし。もうあることないことむちゃくちゃに書かれていくでしょ。こんなのはもう全然楽しいっていう感覚にはなれないでしょ。本来は**本当に内気な人間だしさ、ワシ。**

岡田　「内気な人間だしさ、ワシ」っていうテキストすっげー変！（笑）

小林　しかも悪いことできないからねえ本当に、うん。

岡田　悪いことできない、と悩む社会人っていうのもすごい。

小林　だからもう**フツーになりたい**わけよ。普通になりたいっていう願望ものすごく強いからね。だから誰かがやってくれれば一番いいと思ってる。

岡田　あの、僕自身はね、よっしゃ俺はここだって思ってるんすよ。で、思ってて行ってない奴がいっぱいいるだけの状態だと思ってるんです。で、そいつらがさっさと行ってパッパと権力争いした方がすっきりする。で、逆に行くつもりない奴はゴチャゴチャ言うなって思ってるんすよ。

小林　それはワシも下に向かって行けとは言わないな。そしたら自分で行けって話になってしまうけれども。

岡田　でも、人生でまんが使って真ん中やったんだから、今度ここに行くっていうのいい気しませんか？

小林　うーん……そうなるとなあ。だから、ある種天命の部分があるんだ。ワシが物語でまんが描く方に戻るべきならばね。何がなんでも書きたいっていう衝動があれば描いちゃうからさ。

岡田　でも、以前『次元冒険記』って描かれましたよね。あの中で、若い小林よしのりっていうのがでてきましたよね。それとの問答がでてきた瞬間にですね、この人これから先まんが描けるのかなあと思ったんですよ。これ描いちゃって、どうやってこれから先創作っていうものができるのかなあと

思って。ほとんどフタが割れたような気がするんですよ。

小林　だから分からない。描いてみて成功するのかどうか。完全に失敗するかもしれないし、果たしてワシがこれから先作品が描けるのかどうか。『ゴーマニズム宣言』よりもおもしろくて、これよりもっとスリリングなものが描けるのか、分からない。だけど、義務的に描くというわけじゃないから。描きたいから描くわけでしょ。

岡田　それはですね、まんがは老後の趣味に、純粋エンターテイメントはとっておいて、今ガンガンいったほうが、おもしろいじゃないですか。これは別にそそのかしてるわけでもなくて、俺は、いま小林さんが行かなかった方がすごく楽なわけですよ。**俺にとって最大の敵**というか。でもこのまだと俺が将来戦う相手はものすごく少ないとか思うわけですよ。

小林　ここの意志って自分じゃすまないところがあるんだよね。自分じゃ放り投げることもできないしね。要するに人は望まれることしかできないわけよ。それはもう波の上に乗っかっていくしかないとこってあるわけ。

岡田　その波っていうのは？

小林　だからその波っていうのは、たとえば人気がなくなってしまえば、すっきりするよね。ああ、自分はここまでが限界だったかと。それが今のところ雑誌の部数も伸びてるし、まだまだ人気があるわけ。そうするとやっぱりまだ読者からは望まれてるわけよ。そうなるとやっぱりまだ描かざるを得ないよね。それはもう、読者というか、波に「乗っかってるなあ」という感覚でしかないわけ。それをみんながいらないと言えば、もうおしまいなんよ。それはワシは『ジャンプ』で出てきた時に感じてるわけ。ワシはまんがが家になって、これで一生まんがが家になれたって思っていた。そしたら連載はじめて「一〇週で人気なかったら切る」って言われた時に、「そしたらワシどうやって食べていくん

ですか」って編集者に聞いたら、いや「それは一からやり直すしかない」って言われたからね。**なんだワシ浮浪者になるわけか**と思って、結局、「読者に支持されなかったら終わり」だっていうのは植え付けられてるからねえ。だから全部読者次第ですっていうのは、お客様は神様ですじゃないけど、もう読者の望むようにやるしかないよね。だから、代議士とか政治家とかの存在が嫌いなのは、「なんとか自分を通してください」って頭下げるわけでしょ。その構図がもう根本的にワシ嫌いだから。要するにいま現在おもしろいから、もっとやれ、もっとやれって読者から言われて、「あ、受けちゃったの、じゃあまたやるか」と思う、この感覚の中だったら自分のプライドは保てるけど、「ワシやりますから、とにかくワシを通してください」っていうのは嫌なんだよね。**そういう人間がワシ嫌**なんだ。そういう人間になれないんだよね。

岡田　独裁者のポジションに行かないんですか、というのはですね、政治家になりませんかとか、言論人になりませんかというのではなく。そうじゃなくて、今のポジションのままで、今とまったく同じことでは天命はきませんかって、思ってるんです。まんがを読んでいると、きてるような気がするけど、バシッときませんかと。逆に言えば政治家とか言論の人がどんどん落ちてるわけですよね。小林さんのところに今天命きてると思うから、みな集ってきてて小林さんの下にぶら下がって、**小林のキャラ**になってなんとか生き延びようとしてるわけでしょ。だから政治が偉いとか経済が偉いとかいうのなくなってしまって、純粋にキャラクターを前面に出せるかどうかという勝負になった時点で、勝てる人間って数が限られてるわけだから、だったら行けーって。

小林　まあ、それはもう運命のものだというしかないな。

T O D A I
O T A K U
K O Z A

付録

岡田先生のレポートチェック

東大生オタク化計画は遂行されたか

数々の迫害を乗り越えて

理科一類　一年（匿名）

私がアニメ好きになりどんどんはまっていった時期、すなわち、中高六ヵ年の寮での生活を振り返ってみたいと思います。

もちろん寮にはテレビはあるにはありましたが、夜七時以降は学習室で強制的に勉強しなければならず、また生徒数も少なくないため、チャンネル争いもかなり激しいものがありました。そこで、私と私の親友のHは金曜日（当時ワタル2やサイバーフォーミュラが放映されていた）には学校が終わると走って帰り、部屋に朝のうちに用意していた着替えや風呂に持っていく洗面器を抱えテレビの前に急行していました。土曜日は昼過ぎにはテレビの前に座り込み、五時から勇者シリーズ、そして二人交互に風呂に入り、六時に食事を終えてやって来る後輩に席をとられないよう自分たちは食事抜きで六時半から『幽遊白書』、七時から『セーラームーン』を見て、七時半からの学習時間（土曜日のみ七時半からだった）に間に合うよう五階の学習室まで一気にかけ上がり、なんとかセーフ、そして日曜日には八時に起床後、朝食もまた食べずに席取り。このように、努力に努力を重ねアニメに打ちこんでいました。

しかし、そこはやはり男子校の寮、数々の迫害を受けました。『セーラームーン』や『ミンキーモモ』や『ママは小学四年生』などを見て喜んでいる私達には幾多の冷たい視線が突き刺さり、また、「電波少年（注・福岡では土曜五時からだった）を見たいんだ！」という先輩方が乱入し、私たちも必死に抵抗したのですが、結局殴る蹴るの暴行を受け、テレビの前から追い出されるということもありました。また、台風が運悪く金曜日にやってきて、午後四時五五分、あと五分でサイバーフォーミュラ（第五戦、ハヤト初優勝の回）が始まるというところで停電となり、その後日曜の午後にやっと復旧したということもありました。そういう生活をしながら年月が過ぎ、高三になり九月の体育祭も終わり、さてそろそろ受験勉強に本腰をいれてかかろうという頃、親友Hの「エヴァンゲリオンはおもしろそうだぞ！」という言葉から、第一回、第二回とハマッて、今までと変わらぬ生活どころか、授業時間延長で、放映の時間までに帰れそうにないと分かると、とっとと授業サボッて寮に帰ると

いう、それまでよりひどい状況になってしまいました。

今思い返してみると、そういう生活をしていられたのもやはり苦楽を共にした仲間がいたからでしょう。私をアニメの道に引きずり込み、お返しに私が少女まんがの道に引きずり込んでやるなど、互いに刺激しあい、磨きあった友であり、九大に受かったにもかかわらず防大に入学し、四月中にやめてしまい一ヵ月分の給料だけもらって帰り、今予備校、京大をめざすH。ゲーム機どころかまんがもお菓子も一応持ち込み禁止になっている寮にデスクトップのパソコンを持ってきて「同級生2」を試験期間中だろうが朝三時だろうがお構いなしにやりこみ、しかも寮での極秘クリスマスパーティーのための物資（ケーキ、シャンペン等）の中になぜかエロ本まで入れて持って来る父親を持つK、LDデッキを持っていないのにZガンダムのLDBOXを買うなど、ガンダムファンであることを主張しつづけ、実は堀内孝雄のファンであるなど、ときどき見かける硬派なアニメファンだったと思っていたが、卒業寸前に部屋に巨大なハミングバードポスターをかくし持っていることが発覚してしまったU。迷彩服を愛用し、毎日自室での訓練をかかさず、私立大と国立大の受験の合間に「自宅では映らないから」と一日だけ寮に『エヴァンゲリオン』を見に帰って来るS……。

アニメを通して失ったものは膨大な量に及ぶでしょうが、ここまで来てしまえば仕方ないでしょう。今からどれだけ精進し、オタクに近づくことができるか疑問です。アニメに対する愛情は忘れず、道を踏み外すことなく歩みを進めていきたいと思います。

とにかく具体的な事例の列挙がイイですね。「中高六カ年の寮生活」「サイバーフォーミュラの特定エピソードへのこだわり」、あなたは素晴らしいオタクへの道を邁進しつつあります。ただ自分の話に夢中になるあまり、「特殊用語にあふれたレポート」になってしまっていますね。今後は同じ内容でも一般の人に伝わる表現を努力してください。

東大生エロ同人誌欲しさに○×！

文科三類　一年　中川英明

1　戦いの序曲

伊藤明弘先生は、現在少年画報社発行「ヤングキングOURS」で『ジオブリーダーズ　魍魎遊撃隊』、角川書

店発行「コミックドラゴン」で『ベル☆スタア強盗団』を連載している、名古屋在住の漫画家である。圧倒的な画力はいうまでもなく、その類い稀な筆致と冴え渡るアクション描写にすっかり心酔してしまった僕は、自らの気持ちにけじめをつけるべく、受験シーズン真っ只中の一昨年の五月、伊藤氏にファンレターを出した。

するとー月ほどして、当時鹿児島にいた僕の下宿に伊藤氏から返事が返ってきた。返事が来るなんてまったく思っていなかっただけに、その衝撃はひじょうに大きく、僕は当初の目的も忘れ、それ以来狂ったように氏に手紙を書き続けた。センター試験のあった一月も、東大入試のあった二月もである。それからも、正月に氏から自宅住所記載の年賀状が来たり、OURSの懸賞テレカが当たったり、氏の同人誌を入手できたりして、僕は確実に伊藤フリーク道を歩んできた。

伊藤氏と僕の、語るも涙・聞くも涙のバカ話に、しばしお付き合いいただきたい。

2　新たなる戦いの場

現在商業誌で活躍している伊藤氏だが、もともとは同人誌出身だった。「BREN－303」（昔は「南部きじろー」）というペンネームで、知る人には知られた存在

だったらしい。今でも氏はコミケットに参加しているという。去年までは地理的状況が障害になっていたが、今年から僕は大学合格して上京している。となると、これは当然行かないわけにはいかない。もしかしたら会場に氏が来ていて、会ったり、お話することができるかもしれないではないか。日本最大級の同人イベントで「オタクのリオ・カーニバル」と名高いコミケットだが、僕はいばらの道に踏み込む覚悟で参加することを決意したのだった。

3　夏の陣

今回の僕の目的は言うまでもなく二日目の伊藤氏なわけだが、何しろ初めてのコミケなので、一日目に予行演習をすることにした。一日目のお目当ては、うたたねひろゆき主催の「UROBOROS」である。朝四時に起きて、始発を乗り継ぎ、TWRに乗って会場の駐車場に着いたのが六時過ぎ。驚いたことに、駐車場にはすでに数百人の人間が列を成していた。僕はその惨状に絶句しながらもおとなしくその後に続き、会場に入るとすぐにUROBOROSのサークルへと向かった。しかし、いるわいるわ、サークルにはまたもや数百人の長蛇の列。二時間以上立ちっぱなしで並んだ挙句、結局UROBO

ROSの新刊は売り切れてしまい、僕はその日手ぶらで家に帰る羽目になった。帰りの臨時バスの中で、僕は「こりゃコミケを甘くみすぎていたな」と悟った。普通に行っていたのでは、欲しい本もろくろく手に入らない。もっと早く出なければ……と。そこで、二日目は真夜中にタクシーを拾って会場へと向かった。

しかーし！　真夜中二時半に駐車場に着くと、何と昨日以上の人数がすでに列を成して待っていたではないか。底無しのコミケパワーにすっかり打ちのめされた僕は、諦めて六番目くらいの列に並んだ。

連れもおらず、朝まではまだまだ長い。待ってる間暇なので、ビッグサイトの中をうろうろすることにした。午前三時頃、駐車場からビッグサイトの敷地内にはいり、トイレを覗きこんで「一〇時まで、ここに隠れていてやろうか」などと愚にもつかないことを考えたりした。しかし一〇分もぶらぶらすると、見るものもなくなる。結局、僕は駐車場に戻ることにした。

誰でも小さい頃、家に帰る途中に自動販売機の釣銭口に手を突っ込んでまわった経験があると思う。あれはどっちかというと、どうしてもお金が欲しくてやっているというよりは、ただ何となくやってしまっている類のものだろう。僕はその感覚で、倉庫の側を歩きながら、ドアの前を通りすぎる度に、そのノブを握って回すということをやっていた。特に他意はなかった（と思う）。すると、あるドアノブを握って回した途端、そのドアが「ガチャッ」と変な音を立てた。引っ張るとドアは何の抵抗もなく全開になった。おそらく誰かが鍵をかけ忘れたのだろう。中の会場は薄暗く、ひっそりと二日目が始まるのを待っていた。冗談でもなんでもなく、その時ちょうど聴いていたMDが「ミッション・インポッシブルのテーマ」を奏で始めたのを今でも鮮明に覚えている。

僕は動きが固まったまま、この状況をどうするべきかを考えていた。このままドアを戻しておとなしく駐車場にもどるか、それとも中に入って、一〇時までどこかに隠れているかである。どうしようかぐずぐず悩んでいると、突如後方から車の音がしたので、慌ててドアを閉め、側にあったフットワークの段ボールの山の後ろに飛び込んだ。ライトが倉庫の壁をなめるように照らしている間、段ボールの陰に身を寄せ、何とかその車をやり過ごした。しかし、ほっと安心したのも束の間、今度は反対側から警備員のこつこつという足音が近づいて来たので、僕は後ろも振り返らずに駐車場へと走って逃げた。

その間ずっと「ミッション・インポッシブルのテーマ」が流れていた。
　こうして僕の会場侵入作戦は未遂に終わったわけだが、万が一捕まって「東大生エロ同人誌欲しさに不法侵入！」とならなかっただけよかったかな、とも思ったりした。
……しかし、話はまだ終わらない。
　会場の中に入ってから僕は、暑さと睡眠不足と（そして若干の興奮）のせいで鼻血を出してしまった。もともと鼻血はかなり出やすいほうなのだが、結構出血量はひどく、一通りまわった時には、缶ジュース一本くらい出てしまっていた。伊藤氏のサークルに行ったものの、どれが伊藤氏かも分からず、しかも出血多量で意識が混濁していたため、僕は誰にも声をかけることなく家に帰ってしまった。しかも後日入った情報では、今回伊藤氏は有明には来ていなかったという。
　真夜中に一人で大騒ぎして、アホな程鼻血出して、しかも当初の目的は思いっ切り空振りに終わった……。今回のことを一言でまとめると、僕のコミケ夏の陣は負けも負け、惨敗であったということになる。

4　冬の陣

　夏で大失敗した僕だが、冬にも懲りずに行くことにした。伊藤氏に会えるかもしれないという一縷の望みと、「こんな夜遅くからオタクの山に埋もれて何をやってるんだ俺は」という自虐的な喜びが癖になったのだろう。
二日目またも深夜タクシーである。駐車場は死ぬほど寒く、いくら持参の酒を飲んでも体が暖まることはなかった。眠るとこのまま死んでしまうのではと思ったくらいである。「東大生エロ同人誌欲しさに凍死！」という見出しが頭に浮かんだが、幸い死ぬこともなく朝を迎えることができた。一般参加はかくのごとく大変なのだ。
　三時一五分。意を決して伊藤氏のサークルへと足を向けた。会えたらいいなと思う反面、会わない方がいいのかもしれないなとも思った。最近はストーカーも増えてきているし、僕の手紙も気持ち悪がられているんじゃないだろうかなんて考えると、どうしても歩の進みが遅くなる。ここらへんの複雑な気持ちは、まさにファンならではのものだろう。しかし、伊藤氏はしっかりそこにいたのである。スケッチブックを描いていたので、すぐに分かった。一〇分ほどぐずぐず悩んだ挙句、ようやく声をかけた。最初は「スケッチブックお願いしていいですか」から始まり、描き終えた時に「あの、僕、ときどき

お手紙差し上げてる中川というものなんですが」と切り出したのだ。すると氏は「あーあー」と頷いて、「ちょっと待って」と後ろの自分のバッグからごそごそ何かを取り出すと「はい」と僕に手渡した。一本のビデオテープであった。

伊藤氏も僕もかなりの映画好きなので、僕はしばしば手紙の中で「こんな映画見ました」とか「○○という映画が面白かったです」みたいなことを書いてきた。そして一一月にジョン・カーペンター監督、カート・ラッセル主演の「エスケープ・フロム・LA」を見たときに、軽い気持ちで、手紙に「エスケープ〜」の前作「ニューヨーク一九九七」のビデオが、近所のレンタル店のどこにもないと書いたのである。そう。氏の渡してくれたビデオこそが、その「ニューヨーク一九九七」であったのだ。書いた本人もろくろく覚えていないような、些細な手紙の一行をしっかり覚えていてくれ、しかも名古屋から東京に出てくる時に、わざわざ僕のためにビデオをダビングしてきてくれたとは……。僕は感動して目頭が熱くなるのを押さえることができなかった。

それからの約二〇分はまさに至福の時であった。いいとこなしだった夏に比べ、冬は考えてもいなかったくらい、すばらしい体験に恵まれたのであった。スケッチブック・ビデオ・同人誌という、新たな家宝が示す通りの、これ以上はない大勝利だった。

5　果てしなき戦い

しかし僕の戦いはまだこんなところでは終わらない。いつか伊藤氏と何か仕事を一緒にするという最終目標がかなう日まで、伊藤氏を追い続ける旅は続くのである。

文章、内容ともに素晴らしいです。この調子でオタク道を邁進してください。いや別にオタク道を邁進することがいい、とは限らないんですが、もうあなたには他の道はないでしょう。今迷っても何も良いことはありません。覚悟を決めて、私のあとを継いでください。二代目オタキングの座は、いつでも譲ります。

アニメオタクは碇シンジの夢を見るか？

日本大学芸術学部放送学科　一年　浅間陽介

結局、一年間完全出席してしまった。東大の友人に「オタクなんとかって授業ない？」と探してもらったのが、昨年の四月の半ば頃だったろうか。「明日からですよ」という返事をもらった日から、一年間。

私のオタク開眼は遅かった。
中学生までは、見たアニメは、それも通して見たアニメは皆無に等しく、たまに「YAWARA」などを見る程度。そんな優等生だった私は、進学校であった地元の高校に入ってから百八十度変わってしまった。ハマッてしまったのだ。熱血最強ゴウザウラーに。
よりによってゴウザウラーである。声優さんが、よくこの業界を選んだ理由は？　と聞かれて「『さらば宇宙戦艦ヤマト』でカンドーして」とか「ルパンにあこがれて」とか答えるのを見るが、私はゴウザウラーである。ザウラーズである。5年2組である。
くやしい。オープニングを初めて見た時、泣いてしまった自分が憎い。幸いにしてウチの地元はアニメ再放送が極端に少なく、TXもネットしていないため、高校時代はデッドゾーンまで入ることなく、「普通のオタク」としてセーラームーン程度でウハウハ言っていた。
そして空白の浪人時代。大学入学。このオタク文化論において、アニメの講義を聴いた時、自分の今までの甘いアニメのとらえ方に愕然となった。こんなところまで見ていない！　板野一郎のタコチューミサイルを見ながら私はフルエていた。濃いといっても声優止まりだったミーハー男は目ざめたのであった。
私はこの一年間、研鑽をつんできたつもりである。『海の神兵』も見たし、『イデオン』も見た。古本屋の『GUNDAM CENTURY』をタッチの差で買いのがした時は三日三晩枕を濡らした。『こどちゃ』の脚本家金春智子に年賀状まで出したのだ。
そして今、私はどうアニメをとらえているのか。
予想以上の「薄さ」を感じているのである。物足りなさというか、食い足りない気がするのである。表面とか小手先で作ってるという感じだろうか。特にこの頃のものは（全部見たわけではないが）そんな気のする作品が多いと思う。
これに似た感じは、つい最近味わった。
FFを買い、プレイしてそのフレームの細かさ、テクスチャーの表現にびっくりしたのだが、ゲームやってるっ！　という感覚がしてこないのである。何か淡々とイベントを消化していくといった気分なのだ。昔、ファミコンが出てまもない頃やった、今から考えれば実に単純なゲームの数々。パックマン、バルーンファイト、フォーメーションZ、フロントライン等々。そういったゲームの持つ、本来の「ゲーム」としての面白さ。それが感

じられない。一つの作品としてのアニメーションの完成度の問題がとやかく言われるべきなのに、主役の声優は林原だ、作監は鶴巻だとちがったところがクローズアップされている。

どうしてだろうと考えてみた。

単に、アニメーションの完成度が低いだけの話ではないだろうか。キャラが立っていないから、というか声優が見えちゃうから、声優に走る。お話が面白くないから、絵の方に目がいって、作監に人気がでる。

このアニメファンのオタク化現象は、正しい方向なのだろうか。普通に見て、楽しんで、裏方なんかどうだっていいやといったアニメファンは、切り捨てるべきなのだろうか。ここのあたりは、小林よしのり氏がゲストの回の時の、岡田さんの持論に対する意見である。

だいたいがヒエラルキーのできるアニメを作ることが問題なのではないだろうか。『エヴァンゲリオン』のように、一番上に庵野カントクのコト完全理解っスよオレという一派がいて、一番下に綾波レイファンクラブがいる、といった階層のできてしまうアニメ自体が問題ではないだろうか。

アニメに限らず、文学や評論でもそうだが、表現とは

「分かってもらいたい」というスタンスでなさねばならぬと私は思っている。「分かるやつもいる」といったスタンスは、表現ではない。マスターベーションにすぎない。庵野監督もそこは分かっていらっしゃるようであった。「オレのオナニーをたのしんでみてるヤツがいる」と。最近のアニメが表面や小手先で作っているというのは、こういった「分かるやつもいる」といったオナニー監督の増加に端を発しているように感じる。内輪ネタやめんどうな引用とかやおいとかのいわゆる「オタク受け」を「面白い」という言葉と同義にとらえてしまう人たちのことである。かれらは自分たちの甘いストーリー構築を補うために、そういった「オタク受け」で話を「オタクにとってのみ」「面白い」作品にしていくのである。ところが今、こんな監督は売れちゃうのである。「オタクにとってのみ」面白かったハズなのに。

それは、オタクの増加が原因である。オタク的アニメの見方が、「正しい」ものとして世間に認知されつつあるのだ。「通の眼」でアニメを見ることがカッコイイこととされるようになってきたのである。土壌は整っている。今まで名前と声だけの存在だった声優は、いつでもどこかのメディアに露出しており、書店にはオタク的な

物事の見方を奨励する本がズラリと並ぶ。ダメ押しは『エヴァ』だ。こうして今までオタクグレーゾーンの人々までが一気にブラックゾーンに入り、オタク受けアニメの土台を築いているのである。

私はオタク的な視点を悪いものだとは思わない。一つの文化の成熟には欠くべからざる存在であると考える。しかし、その文化がオタクのみによって支えられるとき、それは閉塞状態を生むのではないだろうか。岡田さんが「粋の眼」でとりあげた歌舞伎を見れば一目瞭然である。通のためだけのものとなってしまった歌舞伎は、現代でいきづまったのだ。その打開案として「スーパー歌舞伎」といった、通でないひとをひきつけるものが取り込まれて、また人気が出始めている。

やはり通だけでは、オタクだけではだめなのだ。通やオタクは、世間一般のある文化に対する固定意識をつっつくものでなければならない。日陰でなくてはならないのだ。だいたい、『オネアミス』や『マクロス』や『ガンダム』などは、みんなそういった一種のコンプレックスが生みだした作品群ではないだろうか。世間の「アニメは子供のもんだ」という偏見を覆すためのものではなかったのか。

私はすばらしい文化作品は、広く万人が分かるものであると思う。ミロのヴィーナスは、やはり誰が見てもすばらしいのだ。そしてそれをただ美しいで終わる者が大多数いる中で、出土したのはメロス島だとか、愛の女神アフロディテがどうだとか、手は最初からつくられてなかったとか言い出すヤツが絶対出てくる。こらえきれなくなって出てくる。

それでいいんだと思う。少なくとも私の考える理想の状況はそれである。

私は一般人に妥協した作品がいいと言っているわけではない。当然現状のようにオタクに妥協した作品もいいとは思わない。一般人だろうが、オタクだろうが「いいもの」と感じられる作品を作る努力をすべきではないかと言っているのだ。そして、そんな努力の足を引っぱっているのが、批評精神の薄い、最近の「浅い」オタクどもだと思うのである。椎名へきるのコンサートに行ってコミケでエロ同人誌並んで買ってるような奴らのことだ。

私は、そんな奴らにアニメ文化をダメにされたくはない。廃れてほしくない。

「オタクブーム」とでもいうべき今の状況は、いい方向

に進むとはとうてい思えない。
岡田さんのめざすオタクの世界は、こんな奴らを住人としたかったんですか？

レポート中で例として出されたミロのヴィーナスですが、「これは美しい」という価値観の侵略の上で、芸術として成立したものです。一般大衆とはけっして「審美眼の豊かな人々」ではありません。かれら、つまり私たちのセンスは「ゲーム論」で取り上げたとおり、自分たちの文化的バックグラウンドに左右されているのです。

講義の中でも何度も触れたように、私は今のオタクたちの状況を「異なる文化同士の弱肉強食の戦い」内にいる、と考えています。

綺麗事は言いますまい。これは文化的侵略戦争なのです。その認識の上で「一般人だろうがオタクだろうが『いいもの』と感じられる作品を作る努力をすべきではないか」という問いに答えます。

私たちがなすべきなのは「オタクにとって『いいもの』を、一般人にとって『いいもの』であるように変革する」という社会的行動なのです。

オタクとnerd
理科二類　二年　斎藤　淳

日本が他国の追随を許さないもの、それがアニメとゲームである。日本はすごい国である。世界のゲーム産業は日本が牛耳ってしまっている。アメリカのゲーム雑誌をにぎわすのはほとんど日本のゲームである。なのに外国人はあまりそういう意識がない。セガが日本の企業だということを知らないやつが結構いるようだ。“Genesis is created by an Austrian”とか言ってるアホがいたのを覚えている。しかも周りの他の人がだれも突っ込みを入れなかったところを見ると周りの誰も知らなかったらしい。

なぜ海外で日本人が作るようなゲームが作れないか。それはなぜアメリカのケーキがまずいかと関係している。アメリカのケーキは甘いだけで超まずい。私は料理をしないのでよく分からないが、おいしいケーキを作るには繊細な心配りが必要だろう。ゲームも同じである。

私がアメリカの高校でプログラミングの授業（アップルでプログラミングさせるという時点で何かがちがう）

をとっていたとき、与えられた課題がすぐできてしまい暇になるとよくゲームを作っていた。単なるブロック崩しやDot-Eater（パックマン系のゲーム）なのでそうたいしたものではないが、“Wow’no wonder Japanese made Nintendo!”とか言って感心していた。一学年一〇〇人くらいはいる高校だったが、その中に私以上のプログラマーはいなかった。別に私くらいのレベルなら日本にはざらにいる。

だからといって私がアメリカの高校生で一番プログラミングができたかというとそんなわけはない。アメリカ人のできるやつは格がちがう。本当に異常にすごい。これは数学の能力の話だが、ある数学コンテストの東海岸予選に軽い気持ちで参加して、愕然とした覚えがある。アメリカ人でもやっぱりこんなにできるやつがいるのか、という感じだった。プログラミング技術でもすごいやつはむちゃくちゃすごい。

Demoといって何のことを指しているのかお分かりだろうか。簡単にいうとプログラミング技術と、コンピュータグラフィクス、ミュージックを駆使したアートセンスを見せびらかす（demonstrateする）プログラムがここでいうDemoの意味である。Demoがどれだけすごい

かは文章にはできない。また、Demoのすごさを分かるにはかなりのコンピュータ知識が必要になる。実際に見ていただくしか説明のしようがないものである。いまや海外のcomputer nerdsによる文化とさえ呼べる。こんなすごいものを作っているのはほとんど高校生である。Demoは見て楽しむだけでまったく実用的な価値はない。そんなものを作っている暇があり、しかも十分なコンピュータの知識があるのは高校生だけ、というわけだ。

このことから何が結論できるか。日本人は平均して優れたオタクであり、アメリカ人は国が広いだけあって突然変異ともいえるくらい異常にすごいnerdがぽつぽつと存在する。アメリカは大多数が少数の超エリートに引っ張ってもらっている、そんな国だ。

日本でかなりのユーザーを獲得しているものが海外では全然使われていなかったり、その逆のケースがよくある。MOドライブは日本でしかはやっていないものだと聞いた。超過激対戦格闘ゲームMortal Combatは日本では一部のマニアにしか知られないが、海外（欧米諸国全般）では驚くことにStreet Fighterに並ぶ大ヒット作である。日本ではコンピュータ・ミュージックはMID

I形式が標準だが、海外では高価な機器が必要になるMIDIは廃れ、普通のサウンドカードさえあれば楽しめるMOD系統の形式が一般的になっている傾向がある。他にもこんなケースはあまたある。日本ではつねに島国らしく独自の文化が花開いているのである。

オタク的な視点、というのは私たちに与えられたリアリティーです。もちろんもっとマシなリアリティーがあるのかもしれませんが、本当の自分を否定してもはじまりませんね。そんなオタク的視点による日米文化の比較、として面白く読みました。少し駆け足で触れられているDemoの話で、後半を膨らませると、もっと面白くなると思います。日米の文化的比較は著者自身で結論づけるより、面白く目新しいデータの整理で読者自身に発見させた方がいいでしょう。

オタク魂

文科二類　一年　小田宜範

大学入学後、私はいわゆる普通の大学生をしばらくやっていましたが、ふと気づくとあまり楽しくなかった（高校時代にさんざん濃い友人と遊んでいたからでしょうか？）ので、大学生をやめました（というと少し誤解を招きますね）。するととたんに暇になってしまいました。

私は昔からゲーム好きでしたので、ゲームにはまろうかとも思いましたが、そんなに長時間続けてやるほうではなかったので、どうにも困りはて、これもまた昔からちょくちょく見ていたアニメでも見るか、という結論に達しました。このころはもうアニメからかなり離れていたので、さて、何を見るかなとビデオ屋で思案していると、広島では放送されていなかった『新世紀エヴァンゲリオン』が目に入りました。これは何か話題になっていたな、と思いさっそく借りて帰って見ました。変なテロップの出し方を見て、庵野、相変わらずだなというのが第一の感想。それで、次に印象深かったのがゲンドウのセリフ。「乗るなら早くしろ、でなければ帰れ」。このゲンドウの強烈さでもう私はほぼハマりかけていましたが、とどめは初号機が出撃して使徒と向かいあったところで画面が真っ黒になって例のごとく九〇度に曲がって「つづく」が出たところでした。こんなにキリの悪い第一話は見たことがなかった。あとはもう、最後まで見るのみ。最終話については、例のごとく友人と議論しまし

た。なにかこれで私のオタク心が呼び覚まされたような感じがします。
それからは記憶の片すみにあったガンダムの記憶を呼び覚ますべく再び見かえし、富野監督の思想をあらゆる箇所に見出しては歓喜し、「それでは遅いのだよ！」とか「落ちろ！」とか日常会話で使ったり、『聖戦士ダンバイン』を見て、富野がいつも同じことをやっているのに気づいたり、『装甲機兵ボトムズ』のリアルなデザインのATや渋い世界感、暗い主人公キリコ・キュービィに感銘を受け、今まで嫌いだった『Gガンダム』が狙って作られたらしいことを聞きあまりのバカぶりに大爆笑したりしました（考えれば考えるほどどろくなことをしてない）。
このようにして身も心もアニメ野郎になっていた私は、気がついたらテレビ東京の六時台アニメを全制覇していました。しかし最近はまた落ち着いてきて、六時台アニメはあまり面白くないので見なくなりました。というのも、最初のうちはアニメにもこんなに面白いものがあるのになんで見ないんだ！といった感じでフランス映画好きでオタクを毛嫌いする大学生たちに怒っていましたが、だんだんとアニメにも面白いものはあるが、面

白くないもののほうが圧倒的に多いことがテレ東六時台アニメを見ていて分かってきたので、ひたすら見まくるのはやめ、面白いものだけ見ることにしたからです。
アニメでは、巨大ロボも自由に動かせれば、どんな無茶なことでも表現できます。それによって、今まで私達は興奮し楽しむことができたのです。しかしいまや特撮技術の急激な発達により、アニメでしか表現できないものというのがほとんどなくなってしまいました。映像的な強みがなくなってしまった以上、こんどは中身の充実が望まれるところですが、それはあまり進んでいません。これではアニメは単なるチープな映画と同じです。
最近多いのが、ひたすら女キャラが出てきてドタバタやるアニメ（私は「キャラ系アニメ」と呼んでいます）です。これは巨乳貧乳、お姉さま、ロリ系、ありとあらゆるキャラを登場させるというアニメにしかできない芸当をやっていますが、内容はどれも大したことはなく、やはり「アニメ絵」という武器に頼っているにすぎません。結局、絵さえ自分の好みなら、話はどうでもいいという人がかなり多いのでこのような作品が成り立つのでしょうが、まず一般ウケはしないでしょう。
他にも、ただひたすらマニアックなネタばかりのもの

や、メカ描写がひたすら激しいものなど、最近のアニメはほとんどが「アニメファンのためのアニメ」なんではなかろうか、と私は思っています。アニメがこのように内部濃縮を繰り返しているので、外の世界の人間（つまり一般人です）にはそれが理解できず、「気持ち悪いモノ」と思うようになるのでしょう。アニメはアニメファンにこびることで自らアニメの印象を悪くしているような気さえします。今いるアニメファンだけで市場規模的には大丈夫なのだろうし、分からない人間は分からなくていい、と考えるのももっともかもしれません。でも、アニメの持つまったくの架空性という長所を生かせば、もっと面白いことができるかもしれないと私は思います。私はやはりアニメが好きですし、これからもさまざまな分野にわたってオタク道を突き進むことになりましょう。今も昔も変わらず思うのは、人間やはり一つでもいいから「オタク」といわれるくらい何かに燃えてないとウソだということです。

これは「一般学生という生き方をやめて、わざわざ自分からオタクになった」という実体験ですね。

普通の学生をしていてもイマイチ楽しくない、自分でもハマれるものを見つけたい。こうなればいっちょオタクにでもなってやるか。こういうイマドキの学生気質を話すと、いつもマスコミの人達は「信じられない！」という顔をします。「自分からオタクになりたくてなるようなヤツがいるとは！」というのがかれらの驚きなんですけど、本当、最近多いんですよ。

あなたの場合は『エヴァンゲリオン』という一〇年に一つの「オタク洗脳アニメ」に出会えたのが幸福でしたね。しかし熱意あるオタク者にも危険な罠が待ちかまえています。それは、「オタク文化を正当化したい」という欲求です。

自分もオタクになった、だからアニメが好きだ、そんなアニメは素晴らしい、その証拠に海外でも認められている！

これらの言説は他者に対して使う分には有効な時もありますが、けっしてあなたの嗜好を正当化するものではありません。私たちは、私たち自身の責任と決断によって、この「子供向け文化」を選んだのです。

つねに自分の好きなものを疑ってください。その上でアニメを見ることが、あなたのオタク修行になることでしょう。

あとがき

一九九五年暮、僕が始めた東京大学マルチメディア・ゼミも、もう三期目を迎えていた。さすがに、そろそろネタ切れの感もあって、次回、春からのゼミの講義内容は何にしようか困っていた。講義の後、学生たちといろいろ相談したりもした。

ちょうどその頃、僕は翌年に太田出版から刊行することになる『オタク学入門』の原稿を楽しく書いていた。当然、頭の中は、アニメだの、特撮だの、ゲームだのでいっぱいだった。本を書きながら、思い出したり、調べたりして発見したオタクなことを、講義の合間や、終わってから、学生たちに話すのが、何よりの楽しみになっていた。

学生たちはゼミの内容に悩む僕に、「いっそ、来年はオタクをテーマにしたらどうですか?」と気楽に言いだした。でも、案外保守的な僕は、「オタクが講義になるはずがない」と考えていた。『オタク学入門』みたいな話を講義でやっても、雑談のかたまりにしかならないのではないか。それを、ゼミとして系統だった話にするためには、事前準備がハンパじゃないはずだ。だいたい、まだ誰も学問として研究していない分野なのだ。文献も整理されていない。

「ある作品に対する代表的な解釈をいくつか上げ、それに対する自分の判断を述べる」といった文芸評論的なアプローチさえ不可能なのだ。あるジャンルの学問を一つ、最初からまるまる作りあげる、といった作業になってしまうのではないか。

でも、僕はその時、つい考えてしまった。「まぁ、暇だし。苦労するのもいっか」
実際、当時モノカキとしての僕は、今にくらべてウソみたいに暇で、「何でもいいからお仕事下さい」状態だった。隔週でＴＶブロスの短いエッセイを連載している他は、『オタク学入門』の書き下ろしを、好きなペースでゆっくり書いていればよかった。今から考えたら、タスマニアみたいな生活だったのだ。つまり、「天国に一番近い」生活っていう意味だ。
だから、忙しくがんばってみれば、良いことがあるかもしれない、と考えた。というのも、それまでのマルチメディア・ゼミでも、いろいろ調べたり準備したりしたおかげで、『ぼくたちの洗脳社会』が書けたのだ。今度の苦労も、自分の血となり肉となるだろうと考えることにした。少なくとも、ネタがないからと、ゼミをお休みするよりは、ずっと前向きでいいはずだ。
それに、とにかく自分の一番好きな話ができるわけだし。いざとなったら、雑談で終わってしまってもいいや。『オタク学入門』の宣伝になるかもしれないし……。
そんなことを一瞬で考えながら、僕は学生たちにいきなり、「よし、今度は『オタク文化論』だ!!」と宣言した。
『オタク文化論』
この言葉に、まわりの学生たちも僕も、ゲラゲラと大笑いした。まず、「オタク」と「文化」が合わない！　しかも、それに「論」がついている!!　に、似合わない、似合わない!!!
みんな、大喜びしてくれた。
が、いざ始めてみると、ゼミは僕にとって、予想以上に苦しかった。とにかく、一回の講義のため

に、週にまる三日は、レジュメ作り、ＯＨＰや資料調べに費やされた。ゲストを招く週も、ゲストと話すべきことの準備の他、ゲストの著書を基本的に全部読み直しておく、という作業が必要だった。その上で、ゲストと打ち合わせをしてから講義にのぞまなければならない。

もう一つ、苦労したのは、学生たちのオタク習熟度のばらつきだ。同じ話を聞いても、すごく喜ぶヤツもいれば、「えっ、全然分かんない！」という顔をするヤツもいる。理性では、分かんない顔をしている人を相手に話さなければならないと考えている。けれどついつい、オタク言葉を安易に使って、分かるヤツ相手に語る、という自分が楽な方へ自分が楽しい方へ流れてしまう。講義後は毎回反省したり、落ち込んだり、苦しんだりで、精神的にも大変だった。

それなのに、〆切は毎週やってくる。

しかも、幸か不幸か、マスコミも珍しがって次つぎと取材に来てくれる。休講という最終兵器すら、ほとんど使えない。

天国に一番近い島へ引っ越したら、そこは地獄に一番近い島だったという気分だった。あんまりだ。ヒィヒィ泣き言垂れ流しの一年間だったが、何とか、頑張り通せた。

今、思い返してみると、オタクという狭い空間での講義のつもりだったのが、オタク的な関心の持ち方という、相当広くて深い切り方ができたのではないか、と思う。僕としては、「いやぁ、実は僕の本棚ってこうなっているんですよ」と告白した気分でもある。本棚は、オタクにとっては、とても大切で、アイデンティティーの一部を肩代わりしているものだ。嬉し恥ずかしな告白なんだよな。

前期のアニメ、マンガ、ゲーム、ＵＦＯなどは、ジャンル自体がオタク的だ。後期の現代アート、セックス、ゴミなどは、オタク的な着眼点によるサブカルチャーの見え方を語っている。また、本書

では収録できなかったけれど、講義最終回で浅羽通明氏と語った「そういう自分たちの、オタク的な視点の限界と、それをいかに越えるか」という問題も含めると、「オタク」という視点で自分が言いたいことは言い尽くし切れたな、という実感がある。
全体として、いいカンジのゼミに仕上がった。大満足である。

九六年の夏頃、講談社の唐澤さんから、今、東大でやっているゼミを本にできないかときかれた時は、「はい、はい。できます、できます。簡単、簡単！」と答えた。が、根が怠け者の僕は、いつまでも、ズルズルと引き延ばしてしまった。申し訳ない。
今回、単行本になったのも、唐澤さんが「もう岡田はあてにならん!!」ということで、編集部で特別チームを組んでくれたおかげだ。講義のレジュメ、録音テープ、ＯＨＰの素材を元に、テキスト起こししてくれた星 望さん。ゲスト対談部分のみならず本文も手がけ、おまけに膨大なオタク用語に、ナイスな注をたくさんつけてくれた紀田伊輔さん（本来、注は専門用語を一般人にわかりやすく解説するためのものなのだが、その概念とまっこうから対立する、より濃い解説に拍手！）。講義の時に、僕が黒板にへろへろ描いた絵を、分かりやすく仕上げてくれた眠田直さん。これらの方々の数ヵ月におよぶ努力の結果、ようやくこの本は生み出されたわけだ。いや、めでたい、めでたい！

まとまったものを改めて読んだ僕は、「ほぉ、ほぉ、僕はこんなことも言ったのか。うん、うん、うまいこと言うね、こいつ。おもしろいじゃん」などと、無責任に楽しんでしまった。
もう、ずいぶん前に話したことなので、今では考え方が変わってしまっていることも多々あるけど、九六年の岡田斗司夫はこう考えていた、というのを正直に伝えられるよう、あえて手を加えないでお

くことにした。そのため、著者自身の加筆・訂正は、あきらかな数字的まちがいと、いくらなんでも書いちゃマズいことを削ることぐらいにとどめてある。

この本を読まれた読者の方で「オタクってなんなのか、もっと知りたい」と思われた方、拙著『オタク学入門』(太田出版)を読んでください。また「この岡田斗司夫ってヤツ、何考えてるんだ?」と思われた方には『ぼくたちの洗脳社会』(朝日新聞社)を読んでいただけると、本当に嬉しい。「オタクねたでもっと笑いたい!」という方には『オタクアミーゴス!』(ソフトバンク)がお薦めだ。

著者への感想・文句その他は電子メールがお薦め。アドレスは「GFG04070@niftyserve.or.jp」。といっても本人は、実は封書が一番嬉しいアナログ野郎だったりする。

また岡田斗司夫自身のホームページ「http://www.netcity.or.jp/OTAKU/okada/」には『オタク学入門』、『ぼくたちの洗脳社会』の全データが公開されているので、書店での立ち読み代わりにどうぞ。

現在、東大ゼミはお休み。充電期間と考えている。来年春からすぐ、再開するかどうかは未定だ。でも人前でこういう話をするのは楽しいので、ぜひまた、チャレンジしたいと考えている。

ではまた次の本でお逢いしましょう。

一九九七年八月

岡田斗司夫

■構成・編集協力■
星 望（プランニングオフィス★HOSHI）
■アンカーライティング・脚注■
紀田伊輔
■脚注協力■
志水一夫・皆神龍太郎（第七講） 兵頭二十八（第十一講）
■ビデオキャプチャー（第三講）■
ロト
■写真協力■
ビックウエスト（第三講）榎忠（第八講）
■本文イラスト■
眠田直
■カバーイラスト■
「トランスフォーム!! サクラコ0号」©Takashi Murakami, Hiropon Factory
1997 Courtesy, Tomio Koyama Gallery, Future Inc.
■ブックデザイン■
緒方修一
*
■ゼミ運営協力■

Special Thanks
大月隆寛

秋本祥一 池田慈生 内田雄介 神定克季 黒川秀樹 佐藤良平
高野直樹 西井良哉 中尾正治 中田 敦 古川 剛 松原弘武
松原正直 まりも 又吉 演 柳瀬直裕

●著者紹介

岡田斗司夫（おかだ　としお）
1958年大阪府生まれ。85年アニメ・ゲーム制作会社ガイナックスを設立、代表取締役を務める。映画『オネアミスの翼』、ＮＨＫアニメ『ふしぎの海のナディア』、パソコンゲーム『プリンセス・メーカー』など、手がけたアニメーション映画、コンピュータ・ゲームは多数。92年同社を退社、東京大学オタク文化論ゼミ講師を務める。本書に収められたゼミは96年度のもの。97年株式会社オタキングを設立。著書に『ぼくたちの洗脳社会』（朝日新聞社、1995）『オタク学入門』（太田出版、1996）『オタクアミーゴス！』（共著・ソフトバンク、1997）がある。従来、サブカルチャー領域の個別分野ごとのマニアとしか見られなかった「オタク」を、個別分野を横断する膨大な情報集積回路を持つトータルな文化として認識させた、新しい文化論の旗手である。

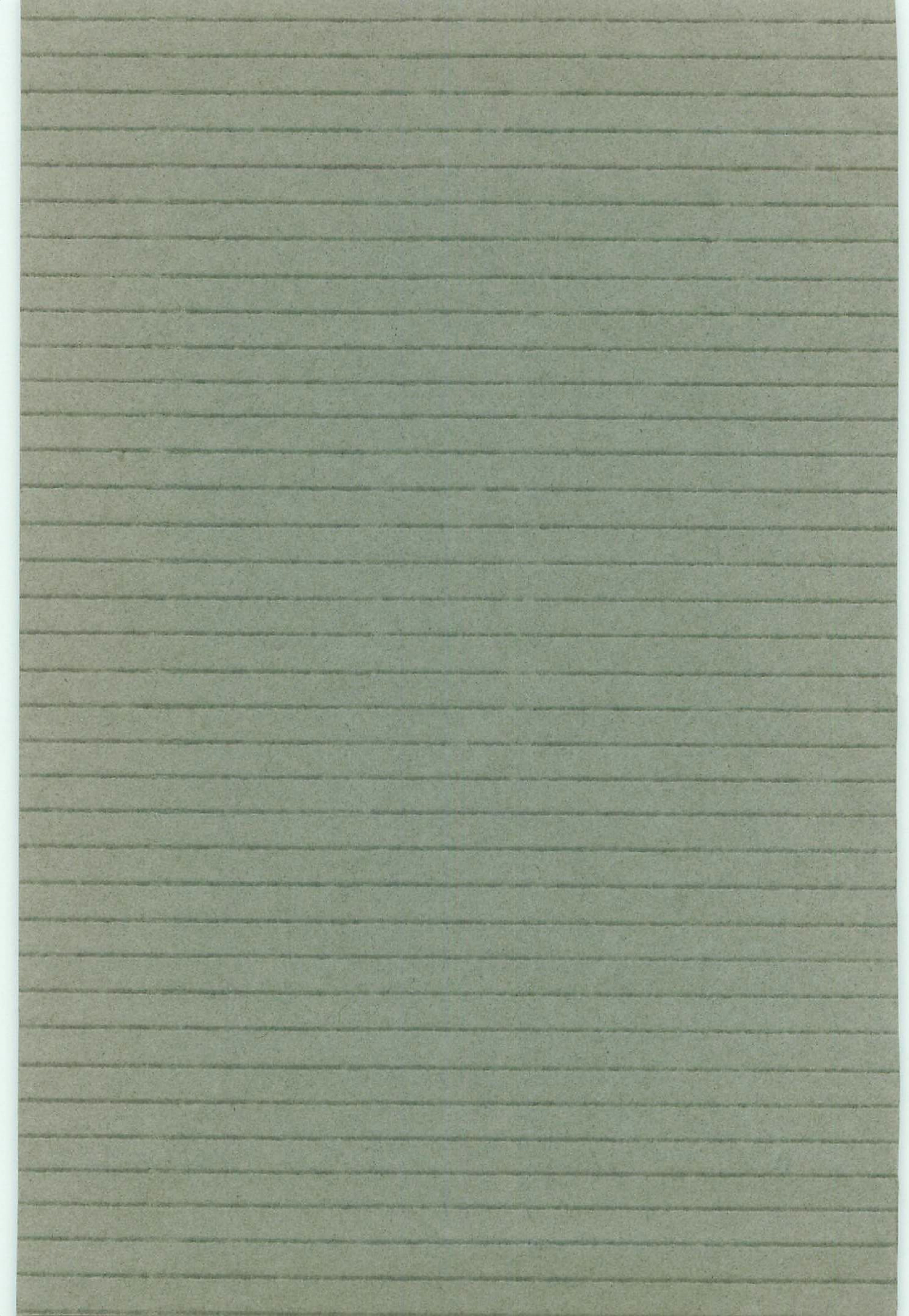
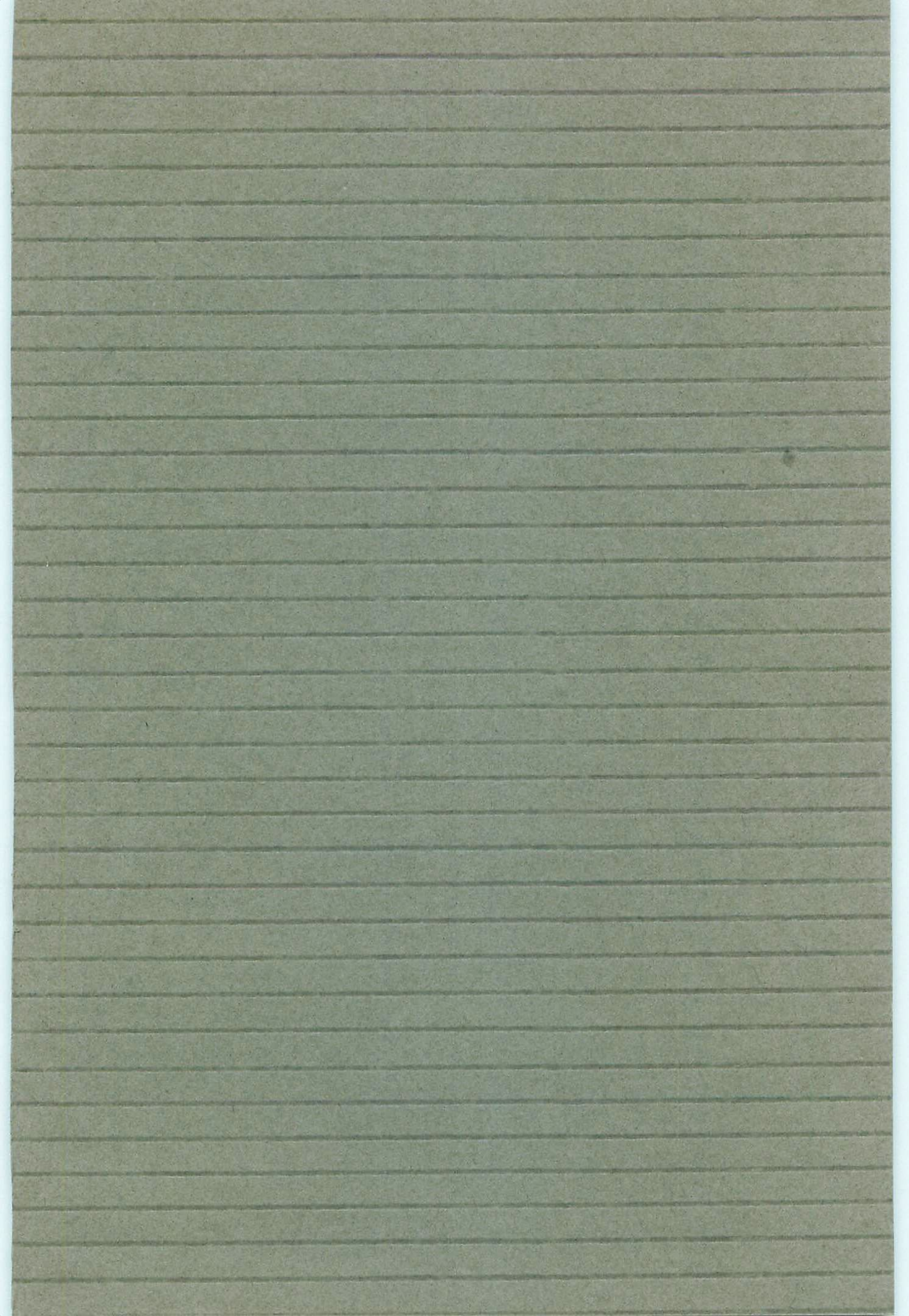
東大（とうだい）オタク学講座（がくこうざ）

1997年９月26日　第１刷発行

著　者　岡田斗司夫（おかだとしお）
発行者　野間佐和子
発行所　株式会社 講談社
　　　　東京都文京区音羽2-12-21 郵便番号112-01
電　話　編集部　03-5395-3523
　　　　販売部　03-5395-3622
　　　　製作部　03-5395-3615
印刷所　株式会社東京印書館
製本所　株式会社若林製本工場

N.D.C.361　374p　20cm

落丁本・乱丁本は、小社書籍製作部あてにお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。なお、この本の内容についてのお問い合わせは学芸図書第三出版部あてにお願いいたします。

ISBN4-06-208292-6　（学三）

【著者紹介】

岡田斗司夫【おかだ　としお】

1958年大阪府生まれ。85年アニメ・ゲーム制作会社ガイナックスを設立、代表取締役を務める。映画『オネアミスの翼』、NHKアニメ『ふしぎの海のナディア』、パソコンゲーム『プリンセス・メーカー』など、手がけたアニメーション映画、コンピュータ・ゲームは多数。92年同社を退社、東京大学オタク文化論ゼミ講師を務める。本書に収められたゼミは96年度のもの。97年株式会社オタキングを設立。著書に『ぼくたちの洗脳社会』(朝日新聞社、1995)『オタク学入門』(太田出版、1996)『オタクアミーゴス！』(共著・ソフトバンク、1997)がある。従来、サブカルチャー領域の個別分野ごとのマニアとしか見られなかった「オタク」を、個別分野にまたがる膨大な情報集積回路を持つトータルな文化として認識させた、新しい文化論の旗手である。